Belgien bfr 132,- Dänemark dkr 23,50 Frankreich FF 20,- Griechenland Dr 880,- Luxemburg Lfr 132,- Niederlande hfl 6,70 Österreich öS 45,- Schweiz sfr 5,90 Spanien ptas 495,- Italien Lit 5.900,-

DAS COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN

PLAY TIME

DM 5,90

PC • AMIGA • MEGA DRIVE • SNES • 3DO • [illegible] • GAME GEAR UND MEHR

COMPUTEC VERLAG
J11426E
ISSN 0946-6320
7/95

PC: Biker & Himmelsstürmer
Vollgas SimTower

Amiga: Multiplayer-Offroad-Hatz
Super Skidmarks

Game Boy: Malen nach Zahlen
Mario's Picross

So wird der Spiele-Sommer
E3-Messe in L.A.

Endlich: Deutschland-Premiere
3DO startet durch!

Grafik-Knüller
PRISONER OF ICE

DAS GRUSEL-ADVENTURE VON INFOGRAMES

Da steht Ihr PC Kopf.

PCE World of Entertainment - das ist die ganze Welt der Unterhaltung am PC: + + +
Auf dem Prüfstand: neue Hardware, Multimedia Produkte, CD-ROM-Spielesoftware, Anwenderprogramme, Online-Dienste und, und, und... + + +
Auf über 200 Seiten.
+ + + Mit CD-ROM.

PCE World of Entertainment - das PC-Magazin mit den faszinierendsten Themen rund um den PC.

Für sensationelle
DM 9,50

Aktuelle Ausgabe jetzt im Zeitschriftenhandel erhältlich!

FEUERSTUHL 84

Die Straßen sind geteert, LucasArts gibt endlich VOLL-GAS! Trefft die Polecats auf ihrem wilden Ritt durch das Amerika der Zukunft und unterstützt Reibeisen-Biker Ben bei der Suche nach dem wahren Mörder des Bosses von Corley Motors. Grafiken von der oft zitierten Disney-Qualität, durchgehende Sprachausgabe und der geniale Rock-Soundtrack zeichnen den Road Movie aus. Wir prüfen für Euch den Reifendruck, messen den Ölstand und sagen Euch, wieviel PS in Vollgas auf Euch losgelassen werden!

ZIELSPRUNG 100

Du liegst gleichauf mit dem blauen Jeep an der Spitze des Feldes, doch hinter Dir will sich Dein Kumpel im roten Buggy nicht geschlagen geben und versucht, sich zwischen Dir und dem Blauen durchzuzwängen, der letzte Sprung und....jawohl, die Zielflagge senkt sich hinter Dir, geschafft. Na? Auf den Geschmack gekommen? Dann schaut Euch den Test zu SUPER SKIDMARKS von Acid Software an und erfahrt, was es mit dem motivierenden Multi-Player-Modus auf sich hat.

FADENKREUZ 120

Jetzt kommt lange nach Tetris das nächste Sucht-Denkspiel für Nintendos Kleinsten. Bei MARIO'S PICROSS habt Ihr die Aufgabe, hinter Feldern versteckte Bildchen freizulegen. Durch geschicktes Kombinieren und Durchdenken verschiedenster Zahlenkombinationen müßt Ihr des Rätsels Lösung näher kommen. Warum das alles weniger trocken und öde ist als die letzte Mathematik-Stunde, könnt Ihr in unserem Testbericht nachlesen.

SPIELEFLUT 10

Das wurde aber auch Zeit! Hielten sich bei der ECTS in London noch viele Software-Schmieden und Hardware-Hersteller mit Informationen über neue Produkte zurück, brach die E3-Messe in puncto Neuigkeiten einige Rekorde. So gab es nicht nur die schlechte Kunde, daß der Start von Nintendos Ultra 64 auf April 1996 verschoben wurde, sondern ebenfalls jede Menge guter, neuer Software zu besichtigen. In unserem ausführlichen Messebericht erfahrt Ihr, welche Programme Euch in diesem Sommer den Freibadbesuch vermiesen wollen und was sich in der Szene sonst noch tut.

*Ihr habt Sorgen mit Eurer Soft- oder Hardware? Nicht verzagen, Play Time fragen. Unsere Hotline könnt Ihr wochentags in der Zeit von 13.00 -16.00 Uhr erreichen. Unter Telefon: **09 11 – 6 42 77 62** dürft Ihr uns Löcher in den Bauch fragen. Solltet Ihr einmal nicht durchkommen, schreibt uns! Die Adresse: Play Time • Kennwort Help! Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg*

HOEHENFLUG 46

Nachdem Ihr bei SimCity 2000 eher in die Breite bauen mußtet, dürft Ihr bei SIM TOWER jetzt nach den Sternen greifen. Plant Stockwerk für Stockwerk, beobachtet die Lebensgewohnheiten Eurer Mieter und verpaßt Eurem Hochhaus eine komplette Infrastruktur. Maxis gibt Euch das Werkzeug in die Hand, mit dem Ihr ungestraft dem Größenwahn fröhnen dürft.

Christian Müller

Ganz kurz...

Holla, das war ein Monat!! Redakteure bekamen Schwielen an den Händen vom vielen Probespielen und schlugen sich die Nächte damit um die Ohren, rechtzeitig vor Redaktionsschluß alle Berichte in den Compi zu hacken. Sage und schreibe 73 Reviews können wir Euch diesen Monat präsentieren. Das Tollste daran ist aber, daß beinahe alle Systeme mit neuer Software bedacht wurden, die sich durch die Bank weg sehen lassen kann. Lediglich beim Amiga sah die Ausbeute wieder einmal weniger üppig, dafür mit Super Skidmarks aber qualitativ hochwertig aus. Doch nachdem PC-Riese Escom sich die Rechte an Commodores ehemaligem Verkaufsschlager gesichert hat, wird dem Amiga von manchen Herstellern eine zweite Boomphase prophezeit. Im September werden wir mehr wissen, dann will Escom den A1200 und den A4000 wieder auf den Markt bringen...

Rubriken

Charts — 127
Game Over — 130
Gewinnspiel — 28
Hermann der Dungeonmeister — 123, 125
Highlights — 3
Inhalt Tips & Tricks — 50
Inserentenverzeichnis — 129
Kleinanzeigen — 126
Leserbriefe — 122
News — 6
Play Time Basar — 128
Tips & Tricks — 51

Specials

3DO STARTET DURCH — 22
E3 MESSE IN L.A. — 10
Delphine Software — 18

Reviews

PC
Flight Commander 2 — 90
Transport Tycoon World Editor — 88

PC CD-ROM
Action Soccer — 88
Alex Dampier Pro '95 Hockey — 90
Amerika 1861-1865 — 88
Aufschwung Ost — 86
Brett Hull Hockey — 90
Chaos Control — 86
Der Reeder — 98
Flight Unlimited — 38
Hattrick — 96
Jagged Alliance — 42
Lost Eden — 92
Macchiavelli - The Prince — 92
Magic Carpet - Hidden Worlds — 87
Magic of Endoria — 86
Perfect General II — 87
Prisoner of Ice — 30
SIMTOWER — 46
Slipstream 5000 — 92
STAR TREK - THE FINAL UNITY — 34
Tower Assault — 92
Virtual Pool — 93
VOLLGAS — 84
Zig Zag — 88
Zorro — 89

AMIGA
Action Cat 2 — 101
Backgammon Royal — 100
Ruffian — 101
Skat Royal — 100
SternSiedler — 100
SUPER SKIDMARKS — 100

C64
High Five — 104
Hook — 104
Nick Faldo´s Championship Golf — 104

MEGA DRIVE
Addams Family Values — 106
Justice League — 110
Kawasaki Superbikes — 106
NBA Action `95 — 107
Skeleton Krew — 106
The Punisher — 107

MEGA DRIVE - 32X
Chaotix — 112
NBA Jam T. E. — 110
Shadow Squadron — 110
WWF Raw — 112

MEGA CD
Die Schlümpfe — 111
Dungeon Explorer — 112
Earthworm Jim — 108
Lords of Thunder — 108
Pitfall — 108
Shining Force — 106

E3 MESSE IN L.A.

Als Heimat-Metropole sämtlicher namhaften Film-Studios, etlicher Medien-Agenturen sowie zahlreicher Fernsehsender und Verlage ist Los Angeles natürlich ein Schmelztiegel großer Stars. Wer von denen heutzutage etwas auf sich hält, läßt sich auf einer Megamesse für Computer- und Videospiele sehen, diesen Eindruck mußte man auf der E3-Messe jedenfalls gewinnen. Durch Spiele wie Wing Commander 3, Hell oder The Daedalus Encounter hat wohl mittlerweile auch die illustre Schauspielriege erkannt, wohin der Hase läuft. Lest alles über die Computer-Show der Superlative in unserem Messebericht ab Seite 10.

PLAY TIME INHALT

GAME GEAR
Championship Hockey — 114
Operation Starfish — 114
Sonic Drift 2 — 114
Speedy Gonzales — 110
Super Columns — 110

SUPER NES
Dirt Racer — 116
Fatal Fury Special — 116
JUSTICE LEAGUE — 110
Looney Tunes — 116
Puzzle Bobble — 118
Super Turrican 2 — 114
Turbo Toons — 115
Wario's Woods — 115

NES
Wario's Woods — 116

GAME BOY
Animaniacs — 118
MARIO'S PICROSS — 120
Jelly Boy — 118
Robocop Vs. Terminator — 116

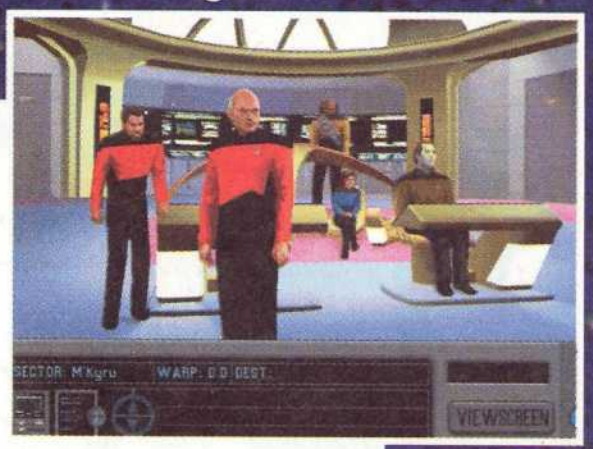
NEO GEO
Fatal Fury — 119

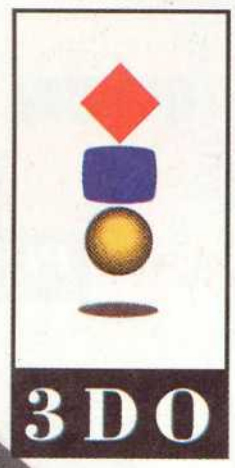
JAGUAR
Double Dragon — 118
Hover Strike — 119
Sensible Soccer — 119

STAR TREK - THE FINAL UNITY

34

Darauf hat die Sternenflotte gewartet. Picard, Riker, Data und Konsorten düsen in MicroProses Genre-Mix in Super-VGA durch die Tiefen des Weltalls. Das Spiel bietet Actioneinlagen, Puzzles für Adventure-Freaks und strategische Raumgefechte für Taktiker. Wenn dann noch die digitalisierten Original-Schauspieler ihren Sprites die kino-erprobten Stimmen leihen, steht einem Erfolg des neuesten Star Trek-Games eigentlich nichts mehr im Wege, oder? Lest unseren Testbericht ab Seite 34.

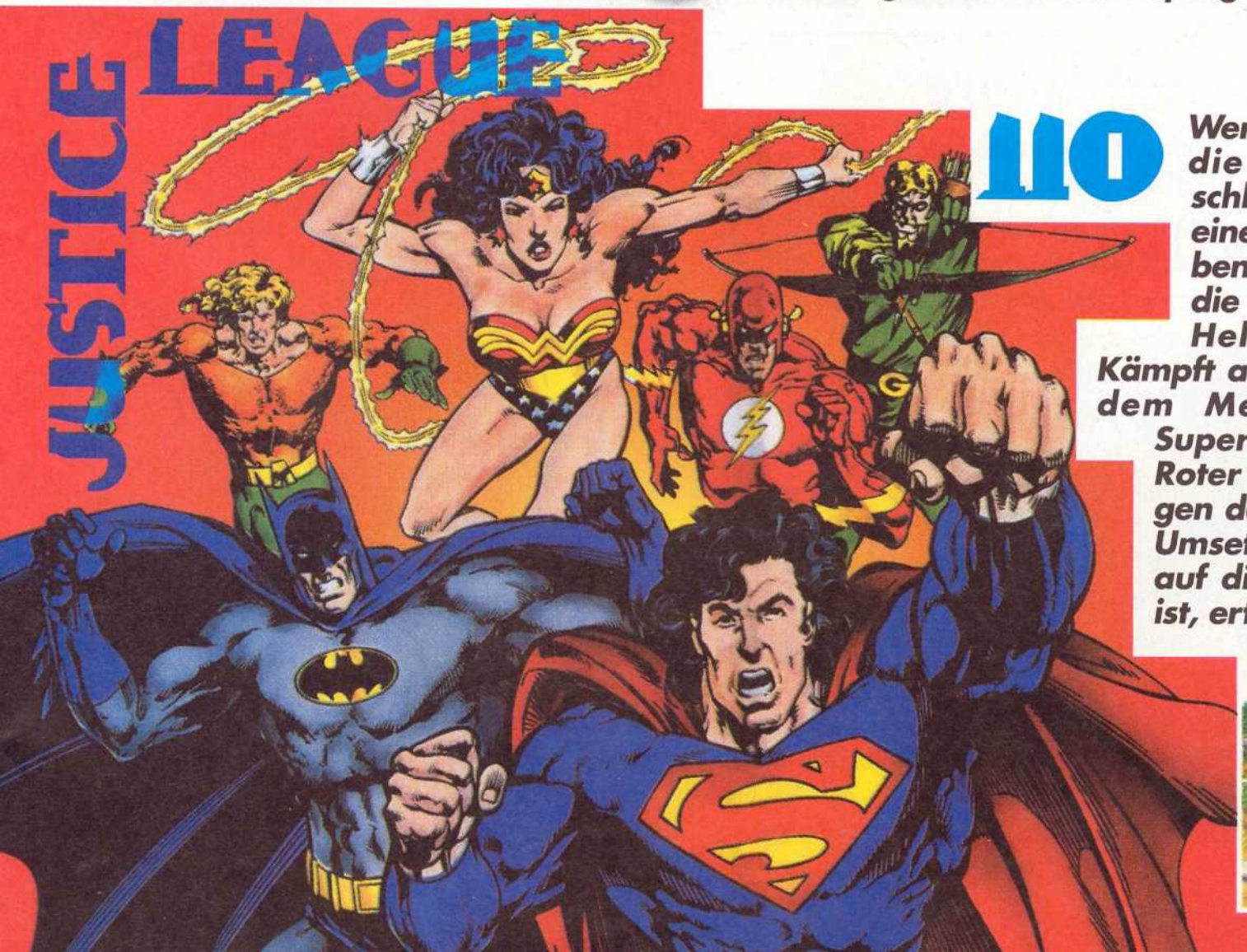




22 STARTET DURCH

22

Die Veröffentlichung des 3DO steht in Deutschland unmittelbar bevor. GoldStar will seinen Multiplayer Ende Juni/Anfang Juli auf den Markt bringen, Panasonic hat den Start seiner 3DO-Konsole zur internationalen Funkausstellung in Berlin Anfang September geplant. In unserem ausführlichen Special zeigen wir Euch die Stärken und Schwächen der Next Generation-Hardware und wagen eine Zukunftsprognose.



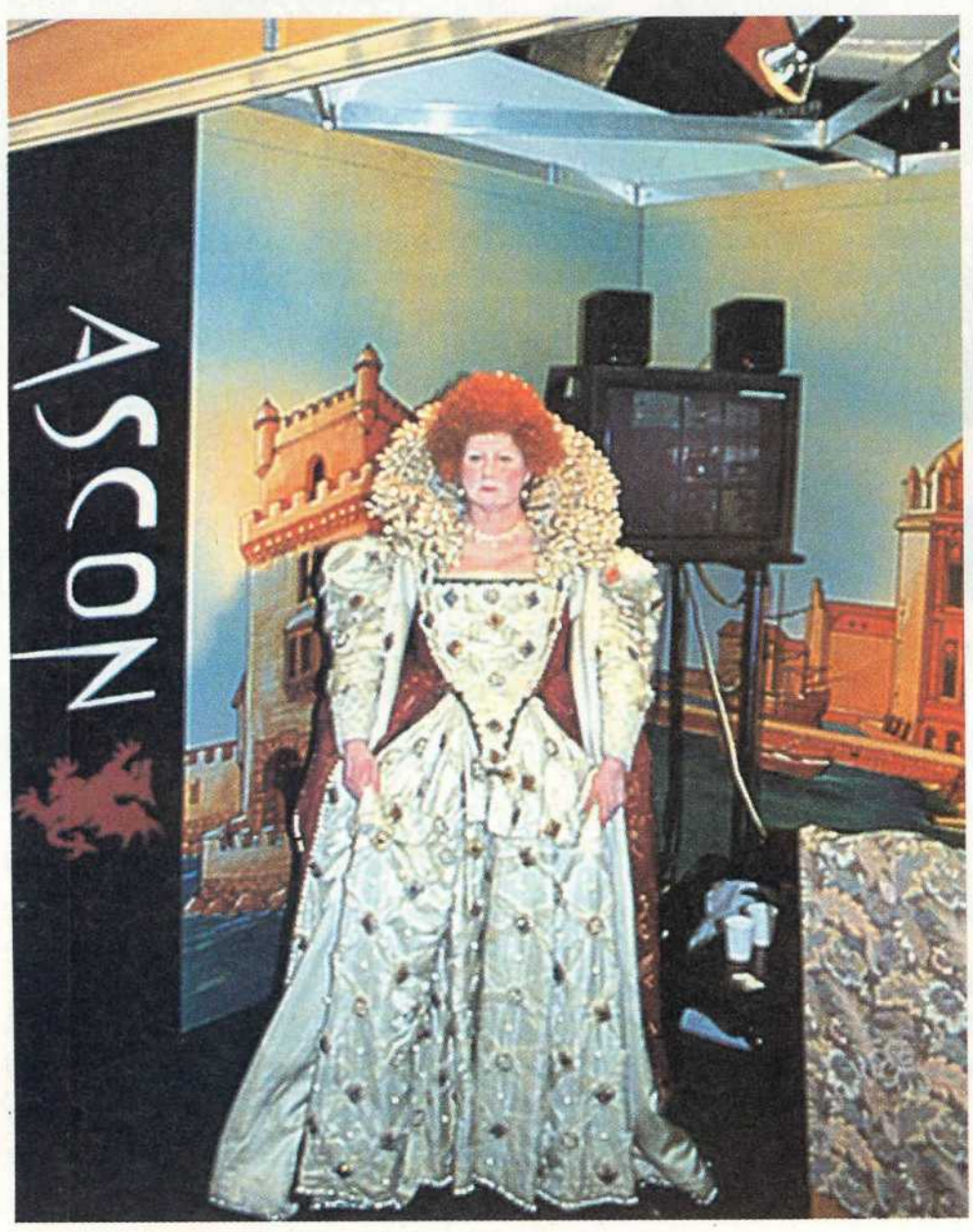
110

110

Wer wollte nicht schon einmal in die Rolle eines Superhelden schlüpfen und alle Probleme mit einem Fausthieb zur Seite schieben? Bei Justice League habt Ihr die Auswahl unter gleich sechs Helden der klassischen Art. Kämpft auf dem Super Nintendo und dem Mega Drive als Batman, Superman, Supergirl, Aquaman, Roter Blitz oder Grüner Pfeil gegen das Böse dieser Welt. Wie die Umsetzung der Comic-Charaktere auf die 16 Bit-Konsolen gelungen ist, erfahrt Ihr ab Seite 110.

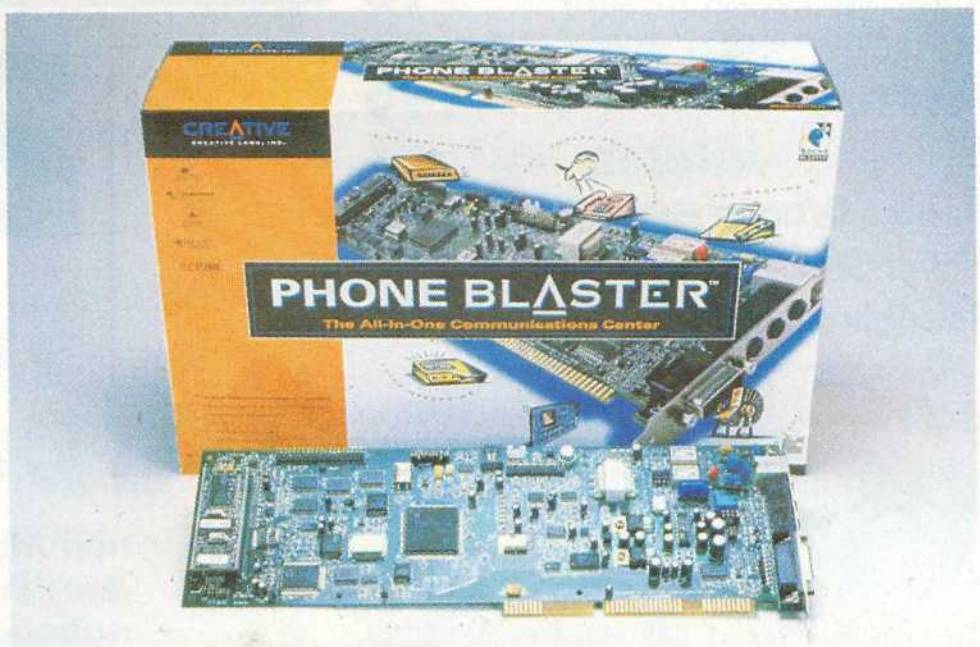
Ascon sucht Schauspieler

Für insgesamt sechs Rollen der demnächst erscheinenden Wirtschaftssimulation Elisabeth I. sucht Ascon noch Schauspieler. Im Rahmen einer Anzeigenkampagne können sich interessierte Personen bei der Ascon Software GmbH, Brockhagener Str. 461, 33334 Gütersloh bewerben. Die historische Simulation Elisabeth I. soll am 15. September in den Verkaufsregalen stehen. Sie deckt die Zeitspanne von 1558 bis zur Seeschlacht gegen die spanische Armada ab. Der Spieler wird in die Rolle eines Schiffseigners schlüpfen, der für die englische Krone Macht und Einfluß in Europa erlangen soll. Ziel des Spiels wird es sein, zum engsten Berater der Königin aufzusteigen.



Creative Technology auf Online-Pfaden

Creative Technology, die Muttergesellschaft der SoundBlaster-Schrauber von Creative Labs, bringt Ende Juni den PhoneBlaster auf den Markt, ein Telefonverwaltungssystem für den PC. Die Komplettlösung für die DFÜ und ansprechenden Sound soll auf einer einzigen Steckkarte Platz finden. Zum Lieferumfang gehören der SoundBlaster 16 mit IDE-CD-ROM-Schnittstelle, wahlweise ein 14.4er oder 28.8er Modem, ein Telefon mit Lautsprechern und ein DFÜ-Software-Paket. Der Preis für den PhoneBlaster mit 14.4er Modem soll DM 449,- betragen, mit dem schnelleren Modem soll das Paket DM 599,- kosten. Im Juli will Creative mit dem ModemBlaster 14.4 und 28.8 zwei interne Modem-Lösungen vorstellen. Beide Angebote sollen mit diversen Online-Spielen wie Descent, Heretic und Warcraft gebundelt und mit einem umfassenden Software-Paket ausgestattet werden. Über Preisvorstellungen ist noch nichts bekannt. Ebenfalls im Juni veröffentlicht Creative mit dem VideoBlaster SE100 eine Video-Overlay-Karte. Die Karte wird zusammen mit Software von Aldus, HSC und Asymetrix ausgeliefert und erlaubt den Anschluß von Video-Recorder, Camcorder oder Laserdisc-Player an den PCs.

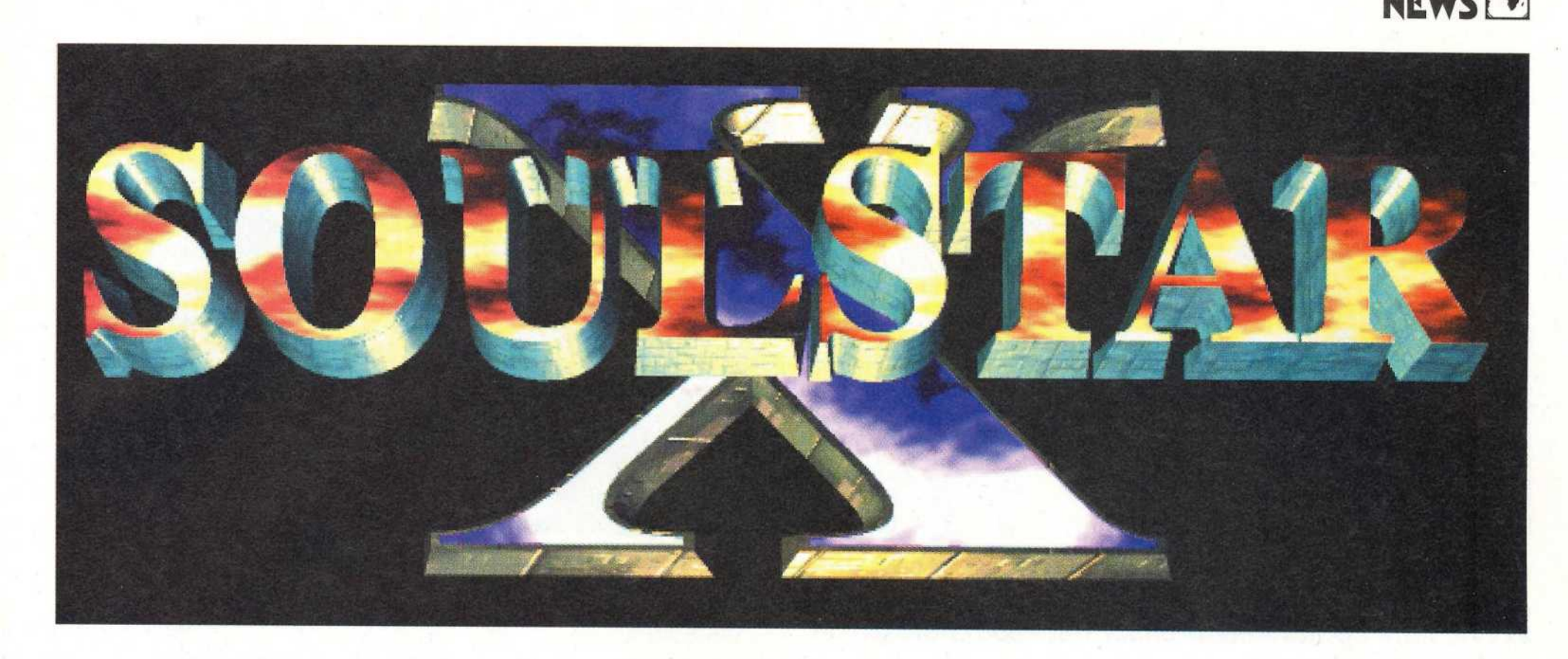


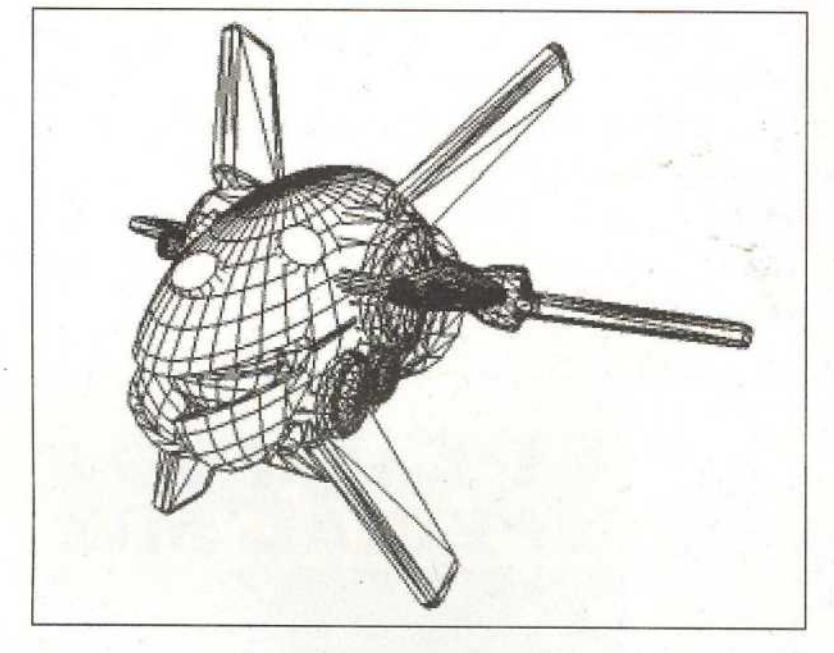
● ***Der PhoneBlaster von Creative ist eine „All-In-One"-Telekommunikations- und Audio-Lösung für den heimischen PC.***

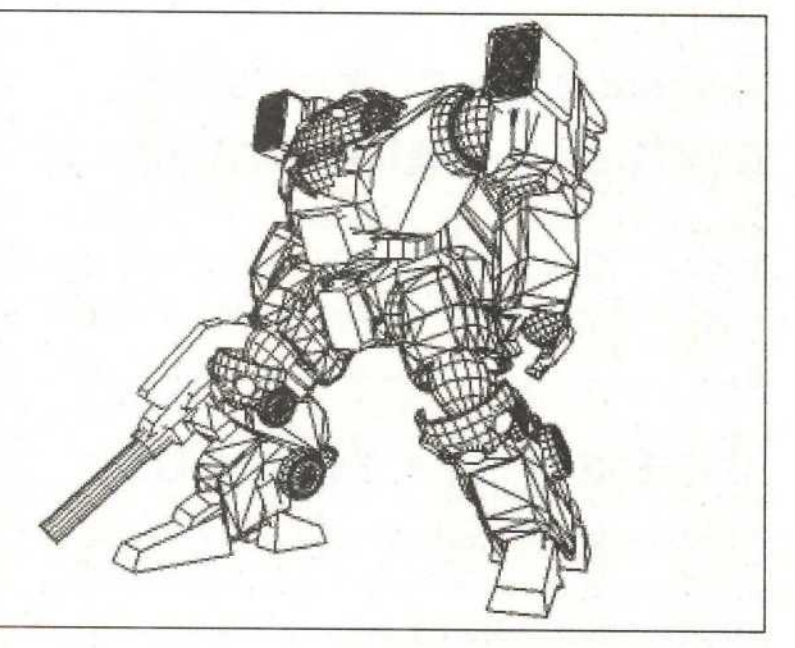
Escom angelt sich Commodore

Ziemlich exakt ein Jahr nach dem Konkurs von Amiga-Hersteller Commodore hat der PC-Riese Escom jetzt die weltweiten Rechte an Commodore für ca. 13 Millionen D-Mark ersteigert. Das könnte für den Amiga die Rettung bedeuten, denn Escom will die Freundin in der 1200er und 4000er Version bereits im September wieder produzieren lassen. Für Ost-Europa ist sogar ein Comeback des legendären C 64 geplant. Preislich werden sich die Amigas zwischen den PCs und den 16 Bit-Konsolen bewegen. In der Zwischenzeit will man in den alten Commodore-Entwicklungslabors unter neuer Leitung an Weiterentwicklungen für den Amiga forschen. Unter anderem soll es demnächst ein CD-ROM-Laufwerk für den Computer geben. Ob und inwiefern auch das Software-Angebot für den Amiga zukünftig expandieren wird, kann zum jetzigen Zeitpunkt natürlich nicht vorhergesagt werden. Namenhafte Hersteller haben jedoch schon angekündigt, wieder für Commodores Mega-Seller produzieren zu wollen. Auf jeden Fall ist für alle Amiga-Fans die Übernahme durch Escom die beste Nachricht des Jahres. Einen stärkeren Partner hätte man wohl kaum finden können.

● ***Für Amiga-Fans ist die Übernahme Commodores durch PC-Gigant Escom mit Sicherheit die Nachricht des Jahres. War die Software-Ausbeute für die „Freundin" in den letzten Monaten reichlich dünn geworden, könnte im Herbst dieses Jahres die schon nicht mehr für möglich gehaltene Trendwende erfolgen.***

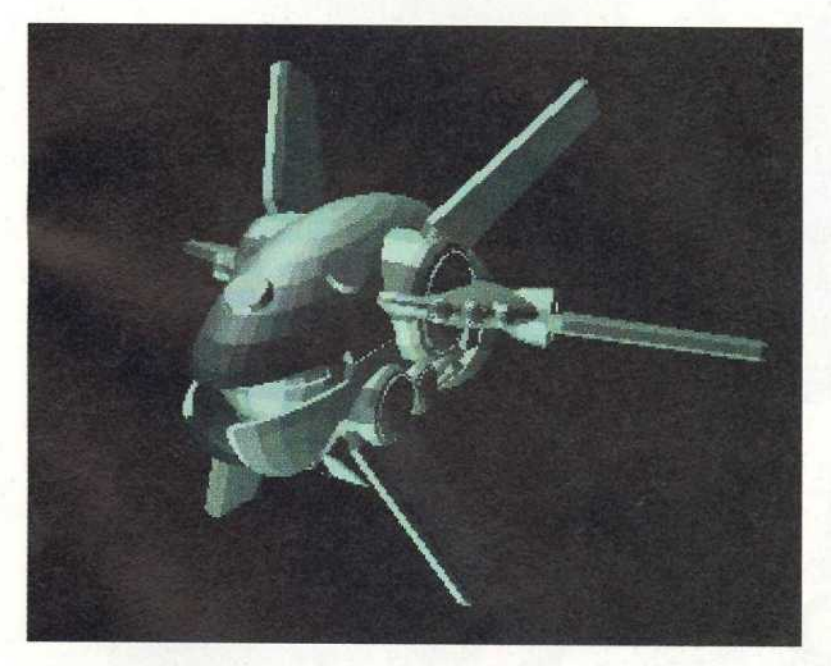


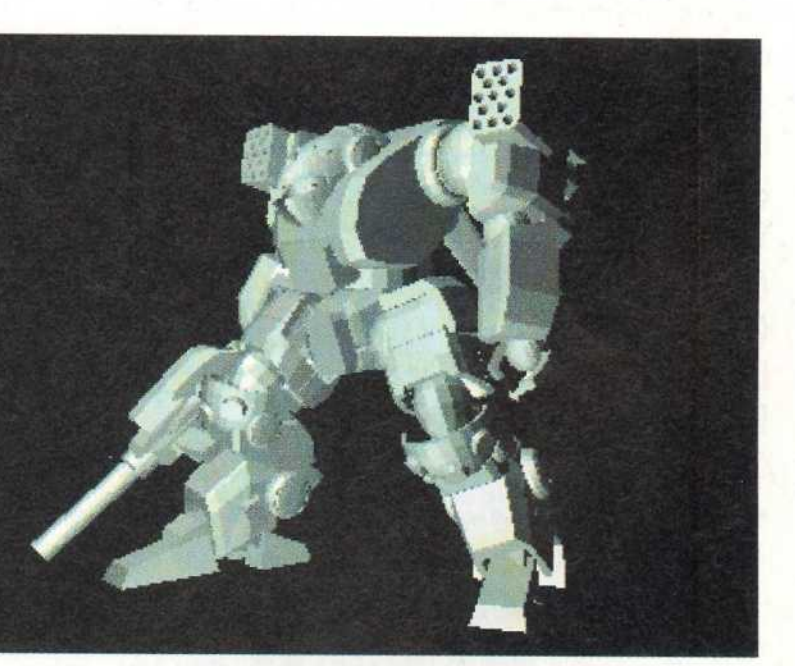


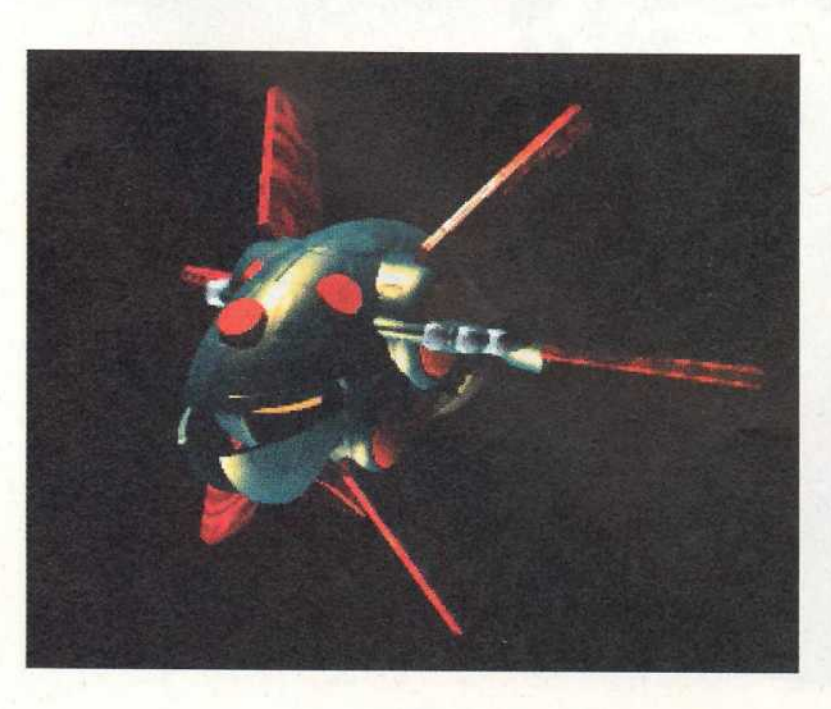


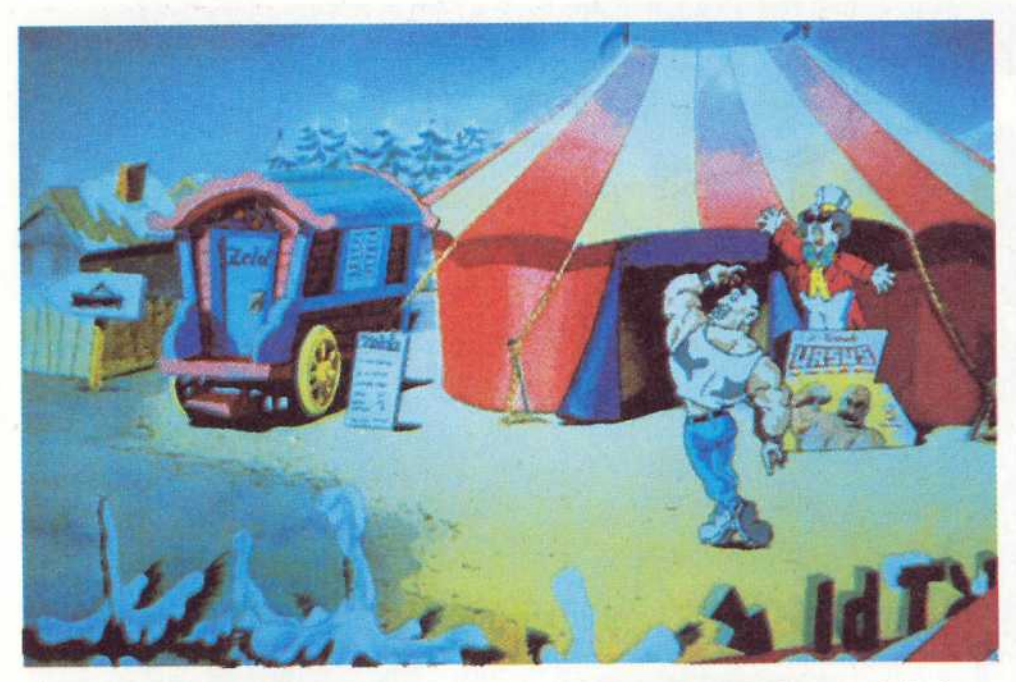
Space Shooter für das 32X

Soulstar-X, der Mega-Hit für das Mega CD II, wird augenblicklich von Core Design auch für das Mega Drive 32X umgesetzt. Als Spieler übernehmt Ihr die Rolle des Cryo-Kommandanten Bryk Hammelt und habt Eure Welt - natürlich - gegen böse Aliens zu verteidigen. Dazu begebt Ihr Euch an Bord eines Kampfraumers mit dem bezeichnenden Namen Aggressor und ballert auf alles, was sich bewegt. Bis hierher bietet das Spiel scheinbar wenig Neues, die technische Ausstattung ist allerdings vom Feinsten. Soulstar-X wartet mit 256 Farben-Grafik auf und glänzt durch auf Silicon Graphics-Maschinen gerenderten Feind-Grafiken. Die zahlreichen End- und Zwischengegner wurden zudem mit komplett unterschiedlichen Angriffstaktiken versehen, außerdem soll eine Zwei-Spieler-Simultan-Option für lang anhaltenden Spielspaß sorgen. Bis zum Erscheinungstermin im August haben die Aliens noch Schonfrist.









● *Der Zirkus spielt in diesem Adventure eine wichtige Rolle. Beide Screenshots stammen übrigens von der PC-Version, da die Amiga-Bilder bei Redaktionsschluß noch nicht vorlagen.*

● *Die abgedrehten Grafiken von The Big Red Adventure erinnern fatal an The Day of the Tentacle.*

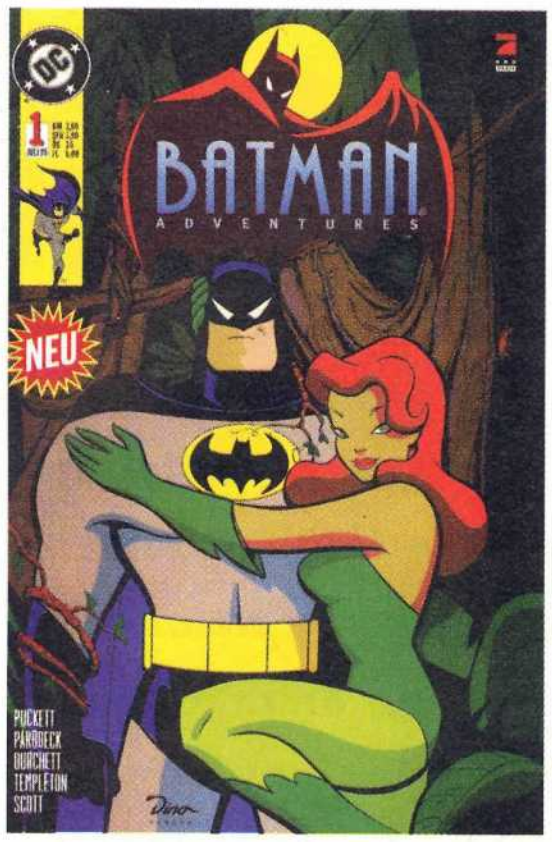
Roter Stern leuchtet auch auf dem Amiga

Der Kommunismus präsentiert sich demnächst auch auf dem Amiga 1200 und dem CD 32 in seiner witzigsten Form. Die Persiflage The Big Red Adventure wird von Core Design ohne Abstriche auf die Commodore-Systeme umgesetzt. Das Comic-Adventure um den Putsch an der Kremlmauer orientiert sich grafisch an dem LucasArts-Genrekrösus The Day of the Tentacle und will auf den Amigas neue Maßstäbe setzen. Auf dem PC konnten die Rätsel damals nicht voll und ganz überzeugen, bei der Amigaversion sollte das besser werden. Voraussichtlicher Knobelstart: Juni 1995.

Six Pack II - Fullhouse

Der Ulmer Verlag Erwin Simon hat mit dem Sixpack II - Fullhouse die Fortsetzung einer überwiegend aus Shareware-Programmen bestehenden CD-ROM-Serie auf den Markt gebracht. Auf den sechs CDs befinden sich allerdings auch zwei abgespeckte Vollversionen, das DTP Grafik-Archiv und der TY-Culture Special Mix, eine weitere Grafik-CD. Weitere CDs sind Forte (Musik), Mo (Motorräder), Wizard II (Games) und Connect It (DFÜ). Der ganze Pack ist ab sofort für den Kampfpreis von DM 39,- im Fachhandel erhältlich.

● *Viel Programm für wenig Geld. Nach diesem Motto wurde die neueste CD-Sammlung des Erwin Simon Verlags zusammengestellt. Auf den sechs CDs lassen sich einige echte Shareware-Perlen entdecken. Motorradfans sollten sich die MO-CD unbedingt einmal ansehen. Sie kann besonders bei einem Neukauf dem Vollgas-begeisterten Biker wertvolle Tips geben.*



Die Rückkehr der Fledermaus

Batman-Fans aufgepaßt! Kurz vor dem deutschen Start des Kino-Blockbusters Batman Forever und zehn Jahre nach dem Ende der Comic-Ära des Helden beim Ehapa-Verlag erscheint jetzt beim Stuttgarter Dino-Verlag eine neue Comic-Serie mit Mr. Bruce Wayne aus Gotham City. Umgesetzt wird die in Amerika sehr erfolgreiche Heftserie Batman Adventures, eine Adaption der Zeichentrickserie, die seit 1993 wöchentlich bei Pro 7 zu sehen ist. Das deutsche Magazin wird im Originalformat am 21. Juni das erste Mal an den Kiosken liegen und bei einem Umfang von 52 Seiten DM 3,90 kosten.

Musik ist Trumpf

Bei BMG Ariola ist jetzt ein interaktiver Musik-Katalog auf CD-ROM erschienen. Unter Windows klickt man sich durch ansprechende Menüs und wühlt sich durch die umfangreiche Produktpalette des Medienriesen. Der Intr'acter, so der Name des Musik-Katalogs, beherbergt die Übersicht über 50.000 verschiedene Tracks und über 4.500 Musiktitel. Ca. 700 Titel können für einige Sekunden angespielt werden, 32 Videoclips gibt's ebenfalls zu sehen. Fazit: Bisher war es nie leichter, sich im Dickicht der Musik-Titel zurechtzufinden. Für die Preisempfehlung von DM 29,95 eine unbedingt lohnenswerte Anschaffung für Freunde guter Musik. BMG hat für weitere Informationen eine Intr'acter-Hotline eingerichtet. Die Nummer: 0 41 06-6 14-117.

Ebingerstr.33 72393 Burladingen
Telefon & Fax = 07475 / 67 10
Montag bis Freitag von 9Uhr-20 Uhr, Sa von 9-15 Uhr
restliche Zeit Anrufbeantworter, Vorbestellung möglich!

CD-ROM

1942 Gold	DA	79,95
7th Guest	**DA**	**29,95**
Aces of the Deep	DV	89,95
Alone in the Dark 1	DV	49,95
Alone in the Dark 1&2	DV	79,95
Alone in the Dark 3	DV	89,95
Armoured Fist	DV	89,95
Battle Bugs	DV	59,95
Beneath a Steel Sky	DV	49,95
Biing!	DV	89,95
Blob 3D Kinderdoom	DA	49,95
Bioforge (Origin.)	DV	89,95
Burning Steel 2	DV	82,95

Creature Shock DV 79,95 DM

Cyberia	DV	89,95
Cyberia	DA	79,95
Dark Forces	**DV**	**89,95**
Dark Forces original	EV	79,95
Das Amt	DV	89,95
Das schwarze Auge	DV	59,95
Day of Tentacle	DV	95,95
Der Clou	DV	49,95
Der Panzergeneral	DA	89,95
Der Panzergeneral	EV	59,95
Der Reeder	DV	89,95
Descent	**DA**	**69,95**
Descent	**DV**	**89,95**
Die Höhlenwelt Saga	DV	89,95
Discworld	**DV**	**89,95**
Doom Utilities CD, 1100 Level für Doom 1 & 100 Level für Doom 2	DA	29,95
Dream Web	DV	79,95
Dune 1	DV	39,95
Dune II	DV	49,95
Dungeon Hack	DV	49,95
Ecstatica	DA	89,95
Elite 3	DV	79,95
Erben der Erde	DV	59,95
Eye of the Beholder 2	DV	49,95
Eye of the Beholder Trilogie	DV	89,95
F 15 Strike Eagle 3	DA	39,95
Flight Unlimites	DV	79,95
Formula one Grand Prix	DA	39,95
Frontlines	DV	89,95
Hammer of the Gods	DV	89,95
Hand of Fate (Kyrandia 2)	**DV**	**49,95**
Hell	DV	79,95
Heretic	DA	89,95
Indiana Jones 3+4 Spiele extra	DV	49,95
Inferno	**DV**	**49,95**
Inca 1 & 2	DV	79,95
Jagged Alliance	DA	89,95
Jurassic Park	DV	49,95
King Quest 7	**DV**	**89,95**
Klik & Play	DV	89,95
Kyrandia 1	DV	29,95
Kyrandia 3	DV	84,95
Kyrandia 3, Software dt. Anleitg. engl.	DE	59,95
Lands of Lore	DV	49,95
Little Big Adventure	**DV**	**89,95**
Lords of Realms	DV	69,95
Lost Eden	**DV**	**89,95**
Lost in Time	DV	49,95
Magic Carpet	DV	89,95
Magic Carpet Zusatz CD	DV	49,95
Master of Magic	**DV**	**89,95**
Mega Race	DA	39,95
Metal Tech/Earth Siege	**DV**	**89,95**
Might & Magic 4	DV	49,95
Might & Magic 5	DV	49,95

Myst EV nur 59,95 DM

Monkey Island 2	DV	49,95
Nascar Racing	DA	89,95
NBA-Live 95	**DA**	**89,95**
Noctropolis	DV	98,95
Oldtimer	DV	69,95
Pinball Dreams Deluxe	DA	89,95
Pinball Fantasies	DA	69,95
Pinball Illusions	DA	69,95
Pirates Gold!	DV	39,95
Privateer & Mission	DA	39,95
Psycho Pinball	DA	79,95
Rebel Assault	EV	49,95
Rebel Assault	DV	79,95
Renegade	EV	59,95
Rise of Triad	**DA**	**59,95**
Sam & Max	DV	92,95
Shadowcaster	DA	49,95
Sim Tower	DA	79,95
Slip Stream	DA	74,95
SSN 21 Seawolf	DV	39,95
Star Trek: Next Generation	DV	109,95
Strike Commander & Mission	DA	39,95
Strong Hold	**DV**	**49,95**
Subwar 2050 & Data	DV	59,95
Superkarts	DA	89,95

DM 2 Super Magic CD neue Level für Doom1, für Doom2 und Heretic 39,95 DM

Super Street Fighter Turbo	DA	69,95
Syndicate Plus	DV	39,95
System Shock	**DV**	**59,95**
Tank Commander	DV	89,95
Task Force 1942	DA	39,95

Wing Commander 3 DV nur 99,95 DM englisch nur 86,95 DM

Temptation	**DV**	**98,95**
U.F.O.	DV	69,95
U.S. Navy Fighter	EV	69,95
Vollgas	DA	79,95
Wacky Weels	**DA**	**69,95**
Warcraft	**DA**	**79,95**
Wing Co. 1&2 Deluxe	DA	69,95
Wing Commander Armada	DA	74,95
Wizardy 6 & 7	DV	49,95
Woodruff	DV	89,95
X-Com (Terror from the Deep)	DV	89,95
X-Wing mit allen Missionen	DA	69,95
Zephyr	DV	69,95
Zool 2	**DA**	**49,95**

PC 3,5"

Aces of the Deep	DV	89,95
Aladdin	DA	69,95
Armored Fist	DV	88,95
Battle Bugs	DV	69,95
Battledrome (Modem+Netzw. fähig)	DV	49,95
Bazooka Sue	DV	89,95
Biing!	DV	79,95
Blackhawk	DV	79,95
Bundesliga Manager 3	DV	84,95
Bureau 13	DV	69,95
Burning Steel 2	DV	89,95
Caribbean Disaster	DV	89,95
Dark Legions	DV	82,95
Day of Tentacle	DV	88,95
Death or Glory	DV	89,95
Der Clou	DV	49,95
Der König der Löwen	DA	69,95
Die Erben der Erde	DV	79,95
Die Schöne und das Biest	DV	39,95
Die Siedler	DV	74,95
Die verhexte Stadt-Kidsof	DV	64,95
Doom 2 Episodes 1-2	DA	29,95
Dream Web	DV	79,95
Dungeon Master 2*	DA	89,95
Ecstatica	DV	89,95
Frontlines	DV	69,95
Hokum KA-50	DA	79,95
Lodrunner	DV	79,95
Lords of the Realm	DV	69,95
Master of Magic	DV	89,95
Metal Tech/Earth Siege	DV	89,95
Nascar Racing	DA	75,95
Panzer General	DA	84,95
Peter Pan	DV	64,95
Rise of the Robots	DA	69,95
Rise of the Triad	EV	69,95
Sam & Max (Lucas Arts)	DV	88,95
Sim City Zusatzdisk 1	DV	34,95
System Shock	DV	49,95
Tie Fighter Missions Disk	DA	44,95
Tie Fighter	DV	89,95
Tie Fighter updatefähig	DA	59,95
Transport Tycoon World Editor	DV	39,95
Warcraft	DA	79,95
X-Com Terror from the Deep	DV	89,95
X-Wing mit allen Missionen	DV	79,95

Hardware
CD-ROM Laufwerke

Action Play	159,95
Aktiv Boxen 25 Watt	69,95
Doubble Speed IDE, CDI fähig	229,95

Sternenschweif DV 3,5" oder CD nur 74,95 DM

Game Master Keyboard	159,00
Mitsumi FX 400 Quadro	329,95
Soundblaster 16 Value Edition	189,95
Soundblaster 16 Multi CD	249,95
Soundblaster 16 Multi CD CSP	309,95
Soundblaster AWE32 CSP	489,95
Aktiv Boxen 80 Watt	109,95
Wingman Extreme (Logitech)	109,95
Wingman (Logitech)	79,95
Jetstick von CH	74,95
Flightstick Pro von CH	149,95
Trustm. Flight Contr. System	159,95
Gravis Game Pad	49,95
Gravis Analog Pro	69,95
Gravis Phoenix	209,95

Sonderpreis
solange der Vorrat reicht

A 320 Airbus USA Edition	DA	39,95
B 17 Flying Fortress	DA	39,95

Beneath a Steel Sky	DV	39,95
Burning Steel 1	DV	49,95
Burntime & Audio CD	DV	49,95
Camaign II	DV	39,95
Combat Classic 1	DA	29,95
Combat Classic 2	DA	39,95
Cyberace	DV	29,95
Dogfight - Microprose	DA	39,95
Elite II Frontier	DV	49,95
Eye of the Beholder 1	DV	39,95
Eye of the Beholder 2	DV	49,95
Eye of the Beholder 3	DV	49,95
F 15 Strike Eagle 3	DA	39,95
Falcon 3.0	DA	39,95
Fantasy Empire	DV	49,95
Formula one Grand Prix	DA	39,95
Gunship 2000	DA	39,95
Hand of Fate (Kyrandia 2)	DV	39,95
Hannibal	DV	29,95
Harrier Jump Jet	DA	39,95
HUGO (Fernsehen!)	DV	69,95
Indiana Jones 3	DV	39,95
Indiana Jones 4	DV	49,95
Indy Car Racing	DV	49,95
Ishar 1	DA	19,95
Ishar 2	DV	39,95
Ishar 2	DA	29,95
Jonathan	DV	29,95
Little Divil	DA	39,95
Locomotion	DV	19,95
Might & Magic 3	DV	39,95
Might & Magic 4	DV	49,95
Might & Magic 5	DV	49,95
Monkey Island 1	DV	39,95
Monkey Island 2	DV	49,95
Oskar	DA	39,95
Pacific Strike	DA	49,95
Pirates Gold	DV	39,95
Populous II	DA	39,95
Protostar	DV	39,95
Sensible Soccer 92/93	DV	39,95
Shadow Caster	DA	29,95
Sim City Classic	EV	29,95
Spelljammer	DV	39,95
Star Lord	DV	49,95
Subware 2050 & Date	DV	59,95
Summer Challenge	DA	29,95
Syndicate	DV	49,95
T.F.X.	DA	59,95
Terminator Rampage	DA	39,95
The Second World	DV	29,95
Their Finest Hour	EV	34,95
Tornado	DA	39,95
Transarctice	DA	19,95
Ultima 7	DV	39,95
Ultima 7 Serpent Island	DA	49,95
Veil of Darkness	DV	49,95
Winter Olympics	DA	29,95
Yol Joel	DA	24,95
Zool	DA	29,95
Zool 2	DA	39,95

CD SHAREWARE-Vollversionen

CDV Music Power 1	DA	49,95
CDV Win-Power 3 Vollvers.	DV	59,95
Duke Nukern 2+Blake Stone	DA	69,95
Erotics Vol. 1	DA	29,95
Hokus Pocus Vollvers.	DA	59,95
Mystic Towers Vollvers.	DA	59,95
Rabtor Vollvers.	DA	59,95
Strip Black Jack	DV	49,95
VGA-Ware incl. VGA-COPY	DV	29,95
Wet Dreams 1	DA	29,95
Wet Dreams 2	DA	29,95
Wet Dreams 3	DA	29,95
Strip Pocker	DA	39,95
Digital Worlds	DV	24,95

CDV-Shareware CD's

201 Games – Spitzenspiele	DA	14,95
Apogee Gold Selection Vol. 1	DA	14,95
Deutsche Shareware	DV	24,95
Duke Nukem 2	DA	14, 95
Epic Pinball	DA	14,95

Gamerunner DV 148,95 DM
optimiert Ihren Speicher per Software

HERETIC neues von ID	DA	9,95
Hocus Pocus	DA	14,95
Kartenspiele	DA	14,95
Logikspaß & Brettspiele	DA	14,95
Pegasus 4.0	DA	29,95
Descent	DA	9,95
TETRIS manie - 55 x Tetris	DA	14,95

Lösungen mit Plänen
Sternenschweif, Alone 3, Ishar 3, Dark Forces Teil 1, 2+3, Doo 2, Ultima 8, Elder Scrolls, Myst, Might & Magic, Kyrandia 1,2,3, Lands of Lore, Shadow Caster, Hell, Wizardry 7, Dragonshere, Creature Shock, usw.,Privateer, Rebel Assault, Ecstatica, Kings Quest 7, **ab 17,95 DM**

* Vorankündigung; Versandkosten: Vorkasse 6,- Nachnahme 9,- + Nachnahmegebühren, per Eilpost = Versandkosten plus 7,- ab 200,- portofrei (Inland), Ausland gegen Vorkasse + 20DM (Euroscheck), Preisliste gegen 3,- in Briefmarken, wird bei Kauf angerechnet, Preiskorrekturen und Irrtümer vorbehalten. Bei jeder Bestellung liegt eine Preisliste kostenlos bei. Sicherheitsverpackungen inbegriffen.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

E 3 - Electronic Entertainment Expo

Alle Händ

In Los Angeles schlug der Spieltrieb ein: Die Besucher der neuen Spiele- und Multimediamesse Electronic Entertainment Expo wurden von einer wahren Flut von brandheißen Spielen erschlagen. Da platzt selbst die Play Time aus allen Nähten. Die heißesten und wichtigsten Spiele präsentieren wir allerdings ofenfrisch.

LucasArts: Rückkehr der Rebellen

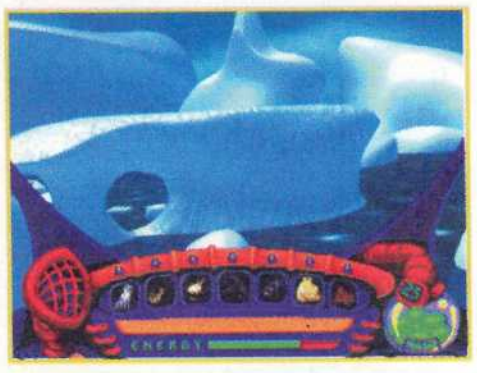
Ein Joystick-Killer allererster Güte dürfte Rebel Assault 2 (PC, 4. Q. `95) mit atemberaubender SVGA-Grafik werden. Im Raumgleiter und zu Fuß duelliert man sich mit den Sturmtruppen des Imperiums. Projektleiter Vince Lee ist sicher: „Rebel 2 wird wirklich so sein, als spielte man einen Star Wars-Film."

Beim Adventure The Dig (PC, 4. Q. `95) findet man sich in der Rolle des NASA-Veteranen Boston Low wieder, der mit seinem Team von einem Alien-Planeten entkommen muß. Überraschenderweise erinnert die recht grobe VGA-Grafik eher an LucasArts-Klassiker wie Monkey Island denn an moderne High-Tech-Software. Immerhin stammt die Grundidee von Spielberg - das läßt auf Story und Puzzles hoffen. Eher für die jüngeren Geschwister im Zocker-Haushalt ist das Adventure Mortimer (PC, 1. Q. `96) gedacht. Sid und Sally retten in verschiedenen Erdteilen Tiere, die vom Bösewicht Lodius eingefroren wurden. Dazu besteigt man die freundliche Flugschnecke Mortimer, die den Spieler zu den Kontinenten bringt.

Zudem kündigt LucasArts mit dem Sci-Fi-Sportspiel Ballblazer (1. Hälfte `96) den ersten PSX-Titel an.

● *The Dig (PC): Klassisches Adventure nach Spielberg-Idee.*

● *Rebel 2 (PC): Sternenschlacht in SVGA.*



● *Mortimer (PC): Rettungsaktion mit fliegender Schnecke.*

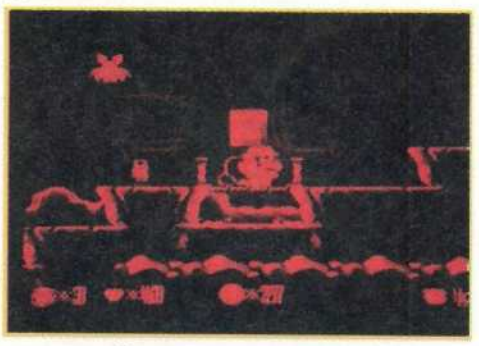
PC = PC CD-ROM / PSX= Sony PlayStation / Sat = Sega Saturn
MD = Sega Mega Drive / GG = Sega Game Gear/ 32X = Sega Mega Drive 32X / GB = Game Boy / VG = Virtual Boy / Q. = Quartal

e voll zum Spielen

Nintendo: Das Warten geht weiter

● *Nintendos Ultra 64 wird doch erst im April `96 erscheinen. An der Vorderseite des Gehäuses befinden sich vier Steckplätze für Gamepads.*

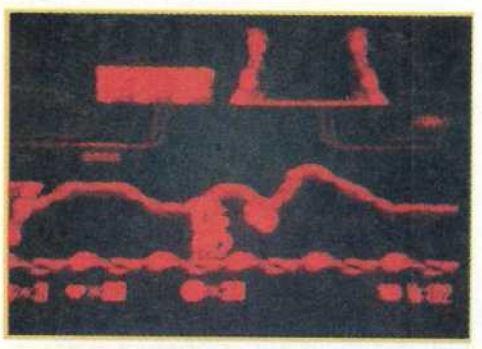
● *Killer Instinct (SNES): Beat ´em Up mit Traumgrafik.*



● *Donkey Kong Country 2 (SNES): Noch mehr Pixelpracht als beim Vorgänger.*

● *„Ich glaube, daß wir wesentlich mehr Virtual Boys als Game Boys verkaufen werden", meint Game Boy-Erfinder Gumpei Yokoi.*

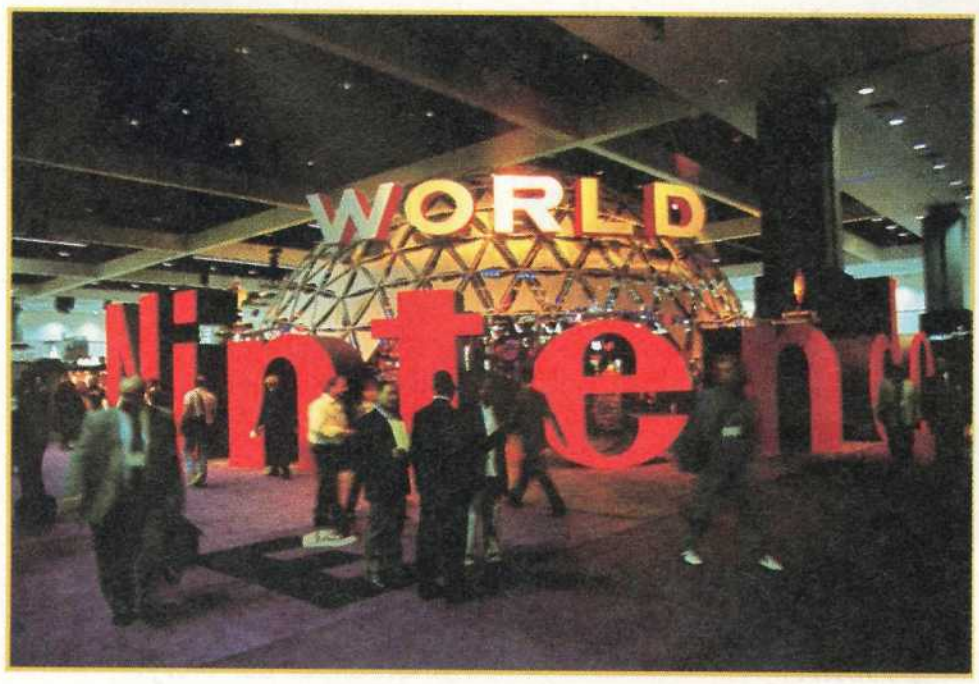
Bei Nintendo platzte die Wundertüte bereits einige Tage vor der Messe: Das sagenumwobene Ultra 64 erscheint erst im April `96. Dafür ist das Prügelspiel Killer Instinct (8/`95) mit elf voll gerenderten Kämpfern, perfekten Schattierungen, stimmungsvollen Hintergründen und einem martialischen Sound schlicht eine Sensation. Donkey Kong 2: Diddy´s Kong Quest (11/`95) hat jetzt noch bessere Grafik und Animationen als der Vorgänger. Vor allem die Sprites sind schärfer gezeichnet.
Erfreulich sieht auch Street Fighter 2 (GB, 8/`95) aus: große Sprites und gute Steuerung lassen auf ein vergnügliches Handheld-Handgemenge hoffen. Etwas fitzeliger, aber immer noch akzeptabel toben die Sprites bei Killer Instinct (GB, 8/`95) auf den Kampfplatz.
Auch für den Virtual Boy (US-Start: 14. 8.`95, Preis umgerechnet ca. 270,- DM) wurden einige Neuheiten gezeigt. Im August sollen das Jump & Run Mario Clash und Mario Dream Tennis erscheinen. Erstmals enthüllte Nintendo auch das Plattformspiel Wario´s Cruise (10/`95) mit Bösewicht Wario in der Hauptrolle. Hudson Soft kündigt inzwischen Panic Bomber an, eine Mixtur aus Bomberman und Tetris. Gumpei Yokoi, der sowohl den Game Boy als auch den Virtual Boy entwickelte, ist zuversichtlich. „Ich glaube, daß wir wesentlich mehr Virtual Boys als Game Boys verkaufen werden", so Nintendos Hardware-Guru.

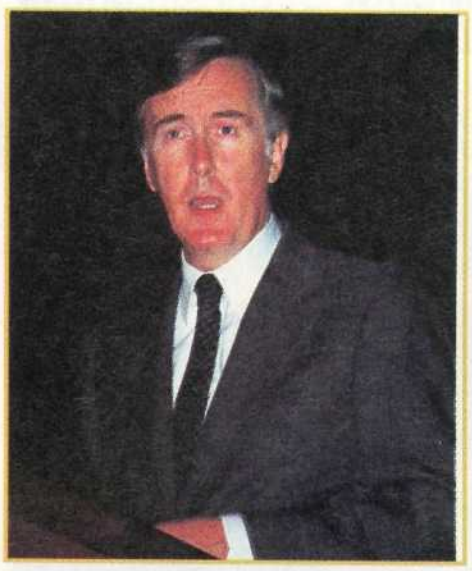


● *Vertical Force (VB): Ballerspaß in 3D.*

● *Asteroids (GB): Aufpolierter Klassiker für Nintendos Kleinsten.*

● *Im Land der Spiele: Konsolenkönig Nintendo belegte mit dem Messestand ein gutes Viertel der Westhalle.*





● *Nintendos US-Chairman Howard Lincoln will die Verzögerung des Ultra 64-Releases für die Spieleentwicklung nutzen.*

● *Street Fighter 2 (GB): Handgemenge auf dem Handheld.*

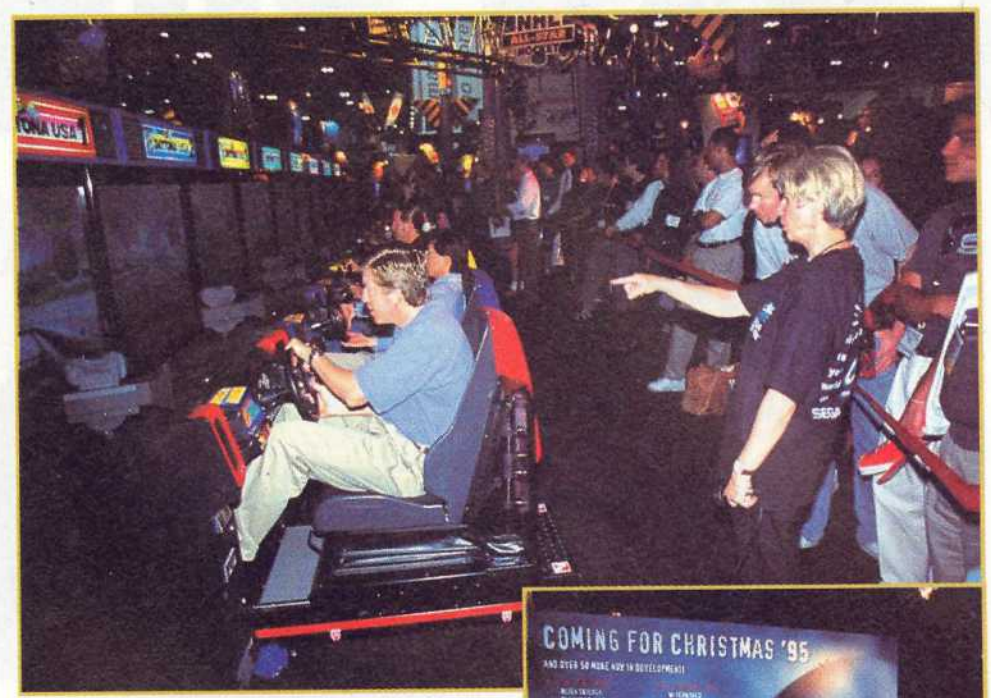
Sega laßt die Muskeln spielen

Während der Saturn in den USA bereits über die Ladentheken geht, müssen wir uns noch bis September an bunten Screenshots sattsehen - oder bei Segas 16 Bit-Spieleflut zugreifen: Mit acht Mega Drive-, acht 32X-, sieben Game Gear-, sieben Mega CD-, zehn Kids-Titeln und vier Mega CD 32X-Spielen trumpft der Konsolenriese auf.

Für den Saturn wurde erstmals Virtual Fighter Remix gezeigt, in dem die Kämpfer mit Texturen überlegt wurden. Zudem gab es bereits eine Demo von Virtua Fighter 2 zu sehen. Eine interessante Jump & Run-Variante ist BUG!, in der man mit dem Helden nicht nur von Plattform zu Plattform springt, sondern auch in das Bild hineingehen kann. Als Rollenspiel ist Virtual Hylide angelegt, bei dem man den digitalisierten Helden aus der Verfolgerperspektive steuert. Der Gag: Die Landschaften werden bei jedem Spiel zufällig zusammengewürfelt. Beim 3D-Actionspiel Daedalus wandert der Spieler aus der Ich-Perspektive durch 30 High-Tech-Labyrinthe und kämpft gegen den mysteriösen Supercomputer Daedalus.

Unter den MD 32X-Titeln sieht Virtua Fighter (Sommer `95) überraschend gut aus und kommt mit rund 700 Schlägen, acht Kämpfern und drei Perspektiven relativ nahe an das Arcade-Vorbild heran. In Kolibri (Herbst `95) steuert der Spieler den gleichnamigen Vogel durch farbenprächtige Levels und wehrt sich gegen Kröten und Insektenschwärme. Zaxxon´s Motherbase 2000 (6/`95) ist dagegen ein reinrassiges Vektor-Ballerspiel aus einer Schräg-Oben-Perspektive, bei dem vor allem die riesigen Endgegner begeistern.

Für Mega Drive fiel neben dem bekannten Comix Zone vor allem Vector Man auf. Dieses futuristische Jump & Shoot mit hervorragend gerenderter Grafik und feinsten Animationen soll im Oktober erscheinen. Ebenfalls hervorragend animiert ist Garfield (10/95; auch für Game Gear), der im Spiel in ein TV-Gerät hineingesaugt wird und sich durch verschiedene Filmsets kämpfen muß. Einziger Wermutstropfen am Sega-Stand: Das sagenumwobene XPerts, bereits auf der CES für Oktober `95 angekündigt, fehlte in der Präsentation.



● ***Sega schürt die Spielwut: Am Stand wurde das für den Saturn gelungen umgesetzte Daytona USA an acht zusammengeschlossenen Automaten gespielt.***

● ***Torsten Oppermann von Sega Deutschland freut sich auf über 40 neue Spiele für alle Sega-Systeme bis Jahresende.***

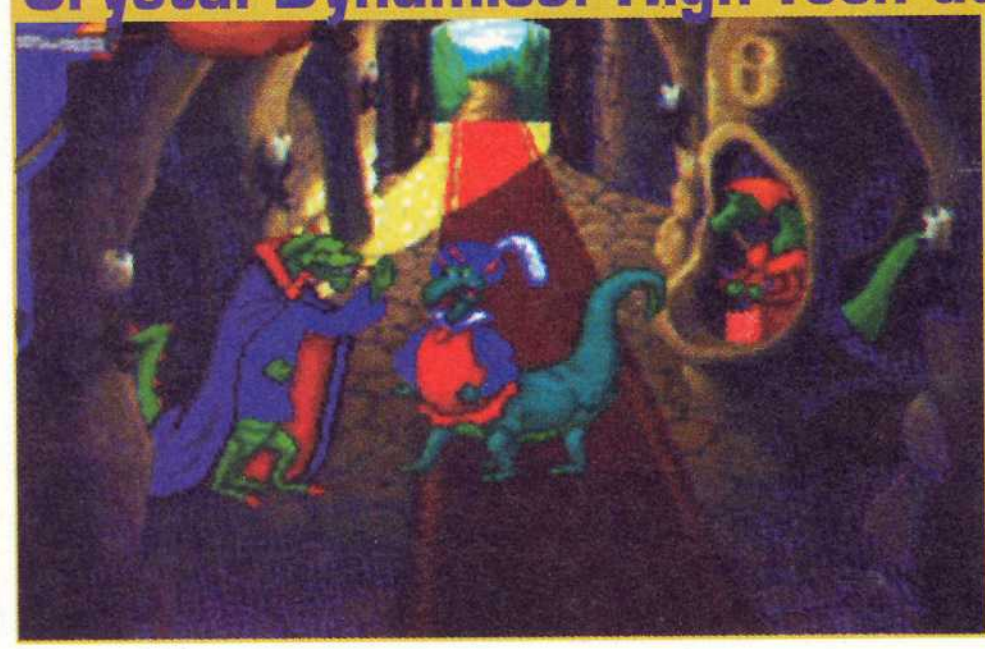
● ***Virtua Fighter (32X): Original oder Fälschung?***

● ***BUG! (Sat): Plattformen in drei Dimensionen.***

● ***Vector Man (MD): Ulkroboter gegen Render-Monster.***

● ***Garfield (MD): Der Kultkater tobt in Filmkulissen.***

Crystal Dynamics: High-Tech auf CD



Erstmals erschien Crystal Dynamies mit einem eigenen Stand. Beim Spaceshooter Solar Eclipse (PSX, Sat, 3DO, 4. Q. ´`95) agieren echte Schauspieler in den Schnittszenen. Blood Omen: Legacy of Kain (Sat, PSX, 4. Q. ´`95) katapultiert den Spieler dagegen in die Rolle eines Vampirs, der sich an Vampirjägern rächt. Neben den putzigen Eckzähnen helfen mehr als 30 Zaubersprüche. Zudem darf man sich in eine Fledermaus, einen Wolf und sogar in Nebelschwaden verwandeln. Noch abgefahrener dürfte das Mittelalter-Adventure Blazing Dragons (Sat, PSX, Herbst `95) werden - immerhin steckt Terry Jones von Monty Python hinter der Story.

● ***Blazing Dragons (PSX, Sat): Ablach-Adventure vom Leben des Brian-Regisseur.***

Maxis ist reif für die Insel

Maxis frönt jetzt dem Simulationsrausch auf exotischen Inseln. In SimIsle (PC, 4. Q. `95) jongliert der Stratege mit dem biologischen Gleichgewicht und entscheidet, wo der Regenwald in Wildreservate oder in Hotelanlagen umgewandelt wird. SimCity 2000 (Sat, 4. Q. `95) erscheint auf Segas Edelkonsole in erweiterter Form und mit neuer Grafik: Im Katastrophen-Modus sackt der Zocker Extrageld ein, wenn er Umweltschäden innerhalb einer vorgegebenen Zeit behebt. Im Laufe der Zeit werden Gebäude automatisch renoviert und der jeweiligen Zeit optisch angepaßt.

3DO Company: Nachrüstung mit PowerPC-Chip

● ***Im 3DO Mark 2 werkelt ein PowerPC-Chip. Deutschland-Start soll in der 1. Jahreshälfte `96 sein.***

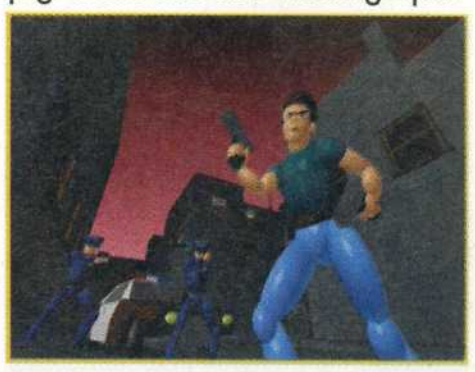
Highlight des 3DO-Standes war die Demonstration des neuen 3DO Mark 2 mit PowerPC-Chip. Mehrere verblüffende Demos zeigten rasend schnelle, gerenderte Grafik und brillante Farben. Sowohl Panasonic als auch GoldStar werden das neue Kraftpaket in Deutschland wohl noch in der ersten Jahreshälfte `96 einführen. Für das herkömmliche 3DO fiel das grafisch herausragende Adventure Isis (10/95) auf. Im diesem Adventure bedarf es der Rettung der Göttin Isis. Dazu sucht man die Elemente Earth, Wind & Fire und lauscht dem Soundtrack der gleichnamigen Band. Interviews und Konzertmitschnitte gibt's als Bonus obendrein. Zudem zeigte die 3DO Company eine 3DO-Version des Mega Drive-Spiels Ballz: The Directors Cut (9/95), in dem sich aus Bällen zusammengesetzte Prügelknaben duellieren. Bei BIOSFear (9/95) geht's aus der Ich-Perspektive um die Vernichtung von Mutantengesindel, die die Erde bedrohen.

● ***Selbst riesige Gegner wie in diesem Demo zwingen das 3DO Mark 2 nicht in die Knie.***

● ***Isis (3DO): Puzzles mit Pyramidenflair.***

Psygnosis spielt Autocrash

Eines der abgefahrensten Spiele hatte Psygnosis dabei: Im Autocrash-Spiel Destruction Derby (PC, PSX, 4. Q `95) siegt derjenige, der als letzter noch über ein fahrtüchtiges Auto verfügt. Besonders die enorm realistischen Unfälle begeistern. Wipeout (PC, PSX, 4. Q `95) ist ein schnell scrollendes Rennspiel für bis zu zwei Spieler. Mit raumschiffartigen Gefährten jagt man aus der Verfolgerperspektive über texturegemappte Rennstrecken und macht auch von der Laserkanone Gebrauch, um Konkurrenten aus dem Weg zu räumen. In Krazy Ivan (PC, PSX, 4. Q. `95) steuert man einen Kampfroboter aus der Ich-Perspektive und bekämpft gerenderte Droiden mit verschiedenen Waffen. Das PC-Adventure Discworld mit seinen haarsträubenden Gags wird nun auch für die PSX umgesetzt. Währenddessen kracht's im dunklen Präsentationskämmerlein nebenan schon gewaltig: Im Action-Adventure Urban Decay (PC) darf geballert werden, was die Waffen hergeben. Der Spieler steuert seinen Helden ähnlich wie bei Ecstatica aus verschiedenen Kameraperspektiven und muß sich in finsteren Großstadtschluchten gegen Gangsterhorden wehren.



● ***Urban Decay (PC): Ecstatica in finsteren Großstadt-Schluchten.***

● ***Wipeout (PSX): Sci-Fi-Rennen mit rasanter Geschwindigkeit.***

● ***Destruction Derby (PSX): Autocrash im Pixelparcours.***

MultiMedia Soft

Computerspiele

Online - Cafe &. Spielebibliothek

Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele, viele Brettspiele vorrätig. Oder testen Sie Ihr Lieblingsgame einfach zu Hause. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden.

Info ✉ Info ✉ Info

Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit *Spielebibliothek* und/oder *Online-Cafe*. Fordern Sie *schriftlich* das Infoschreiben an:

MultiMedia Soft
52349 DÜREN, Josef Schregel Str.50

MultiMedia Soft finden Sie in:

DEMNÄCHST !!!
09111 Chemnitz

15890 EISENHÜTTENSTADT
Fürstenberger Straße 39 Tel. 03364-72595

15234 FRANKFURT/ODER
August Bebel Straße 15 Tel. 0335-4001888

22041 HAMBURG
Wendemuthstr. 57 Tel. 040-6528426

NEU! NEU! NEU!
31134 HILDESHEIM
Goslarsche Straße 11 Tel. 05121-130614

NEU! NEU! NEU!
35066 FRANKENBERG
Linnertorstraße 2 Tel. 06451-26056

39112 MAGDEBURG
Heidestraße 5 Tel. 0172-3903146

41236 MÖNCHENGLADBACH-Rheydt
Limitenstraße 152 Tel. 02166-43951

47441 MOERS Online Cafe
Neuer Wall 2-4 Tel. 02841-21704

48151 MÜNSTER
Weseler Straße 48 Tel. 0251-524001

49078 OSNABRÜCK
Martinistraße 82 Tel. 0541-434792

50825 KÖLN
Alpenerstraße 11 Tel. 0221-5505303

52349 DÜREN Online Cafe
BATTLETECHZENTRUM GAMES WORKSHOP
Josef Schregel Str. 50 Tel. 02421-28100

56564 NEUWIED
Hermannstraße 19 Tel. 02631-352320

75172 PFORZHEIM Online Cafe
Zerrennerstraße 11 Tel. 07231-17275

81475 MÜNCHEN
Königswieser Straße 5 Tel. 089-7459556

96052 BAMBERG
Untere Königsstr. 10 Tel. 0951-202210

99084 ERFURT
Meienbergstraße 20 Tel. 0361-5621656
Magdeburger Allee 145 Virtuality Cafe

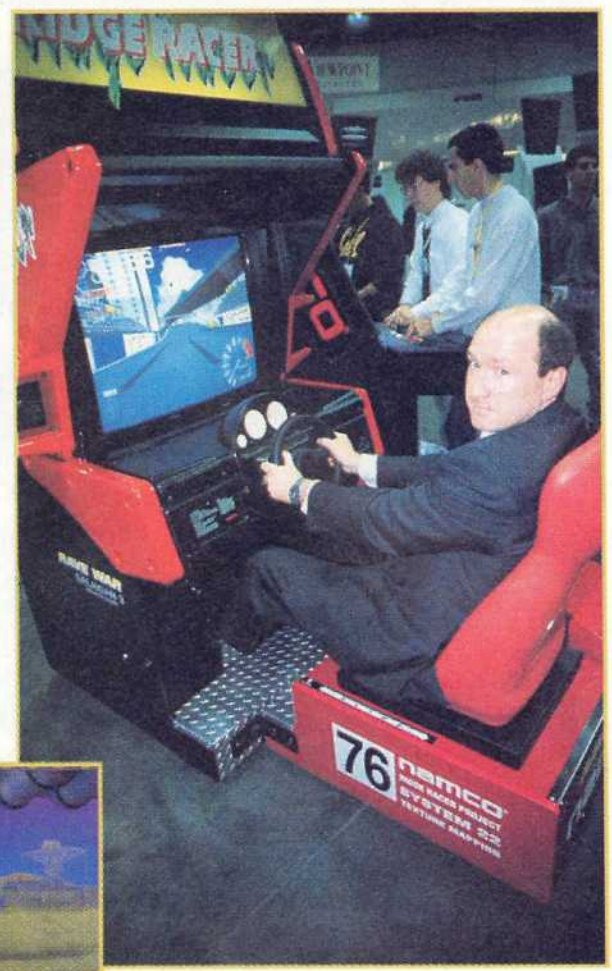
MultiMedia Soft BÜRO
52349 DÜREN, Tel. 02421-28100
Josef Schregel Str. 50 FAX 02421-281020

Sony: Auf dem Weg zum Konsolengiganten

Während Sony in den USA 299,- US-$ für die PlayStation verlangen wird, steht der deutsche Preis für Sonys Edelkonsole immer noch nicht fest. „Beim Preis für die Software wird jedenfalls keine 1 davorstehen", kündigt Marketing Manager Ron Lakos an. Zum Start will Lakos zehn Spiele zur Verfügung haben; bis Jahresende sollen es bereits 20 sein. Am Stand wurden weitgehend bereits bekannte Spiele gezeigt, aber auch einige Neuheiten der Lizenznehmer. Von Sony Computer Entertainment selbst kommt Mortal Kombat 3 (4. Q. ´`95), das sich mit fein digitalisierten Sprites als wahre Pixelpracht entpuppt. Eine 3D-Schlacht eröffnet Sony mit Razorwing (4. Q. `95), in der Aliens aus dem Cockpit eines Panzers bekämpft werden. Zu Fuß unterwegs ist man bei Kileak - The DNA Imperative (3. Q. `95) und beschießt Mutanten nach Doom-Manier. Sony Imagesoft wird drei Spiele in die Konsolenschlacht werfen: War Hawk (4. Q. `95), eine Action-Flugsimulation, Virus (4. Q. `95), ein Actionspiel, in dem ein Alienvirus Monster erzeugt, und das Drive & Fire-Spiel Twisted Metal (3. Q. `95), das einem bereits indizierten Gametek-Spiel für PC ähnelt.

● ***„Die Konsumenten werden von der Leistung der PSX überrascht sein", versprach Olaf Olafsson, President von Sony Electronic Publishing bei seiner Eröffnungsrede (rechts).***

● ***Razorwing (PSX): Panzerschlacht gegen Aliens (unten).***



● ***Ron Lakos von Sony verspricht, daß die PSX-Spiele unter 100 DM kosten werden (oben).***

Hoher Besuch bei Virgin

● ***Mark Kelley von Virgin zeigt Spot Goes to Hollywood vor. Auf die Render-Grafiken ist er besonders stolz.***

Steven Spielberg war am Virgin-Stand von Amazing Studios´ Action-Adventure Heart of Darkness (PC, 4. Q. `95) so begeistert, daß er sich zwei Tage nach der Messe mit den französischen Starprogrammierern in den Virgin Studios traf. Was Spielberg mit Heart of Darkness vorhat, wollte Eric Chahi von Amazing Studios allerdings nicht preisgeben. „Er möchte wahrscheinlich nur ein paar kreative Leute kennenlernen", so Chahi...

Mit dem Rennspiel Screamer (PC, 1. Q. `96) gibt Virgin Vollgas in VGA: Irre Geschwindigkeit, gute Steuerung und viele Streckendetails wie Bandenwerbung und Tribünen lassen Bleifußgeschädigte frohlocken. Eine SVGA-Option - hoffentlich ohne Bremsklotz - ist geplant.

Wer sich auf den Schleudersitz von Agile Warrior F111x (PSX, 4. Q. `95, PC, 1. Q. `96) wagt, erwartet eine actionlastige Flugsimulation mit bösen Drogendealern, texturegemappter Umwelt und zehn Missionen.

Cybersurfer dürfen dagegen bei Monopoly (PC, 4. Q. `95) Spielgeld scheffeln: Das legendäre Kapitalistengezocke wurde speziell mit einem Internet-Link versehen. Bis zu acht Spieler treten gegeneinander auch auf internationaler Ebene an - während deutsche Zocker die Schloßallee kaufen, greift der Amerikaner zum englischen Pendant Park Place. Der Gag sind die brillanten Animationen vorwärtsgehender Spielfiguren.

In neuem Look tritt Cool Spot auf. In Spot goes to Hollywood (PSX, Sat, 32X, SNES, MD, 4. Q. `95) kämpft sich der agile Punkt durch verschiedene Hollywood-Kulissen und wird aus einer isometrischen 3D-Perspektive gesteuert.

● ***Agile Warrior (PC): Action im Kampfjet.***

● ***Monopoly (PC): Kapitalismus im Internet.***

● ***Screamer (PC): Konkurrenz für Ridge Racer.***

● ***Cool Spot (PSX): Neuer Look mit Render-Grafik.***

Capcom setzt weiter auf Street Fighter

Inzwischen zockt Capcom zwar auch auf PC, Sony PSX, 3DO und Sega Sat mit, bringt aber fast nur Aufgewärmtes. In Street Fighter: Legends (PSX, Sat, 1. Q. `96) tauchen fast alle jemals erschienenen Street Fighter-Charaktere plus einige Final Fight-Kämpfer und zwei neue Prügelknaben auf. Street Fighter: The Movie (PSX, Sat, 4. Q. `95) schaut mit Digi-Sprites aus dem Film doch schon renovierter aus. Street Fighter Animated (PSX, Sat, 3DO; 1. Q. `96) orientiert sich dagegen optisch am japanischen SF-Comicfilm.
Night Warriors: Darkstalkers Revenge (Sat, 4. Q. `95) und Darkstalkers (PSX, 3. Q. `95) sind ebenfalls zwei Prügelspiele, in denen man sich mit allerlei mystischem Gesindel duelliert. Mega Man X (PC, 3. Q. `95) zeigt außer einigen neuen Waffen nichts Neues. Der interaktive Spielfilm Fox Hunt (PSX, Sat, PC, 4. Q. `95) spielt im Spionagemilieu und kann mit Ex-007 George Lazenby und Rob Lowe als Stars aufwarten.
Weiterhin plant Capcom das Zweikampfspiel X-Men: Children of the Atom (Sat, Q4 `95; PSX, Q1 `96), das Dungeons & Dragons-Spiel Tower of Doom (PSX, Sat, 4. Q. `95), Bio Hazard (PSX, 4. Q. `95) und Incredible Toons (PSX, Sat, 1. Q. `96).

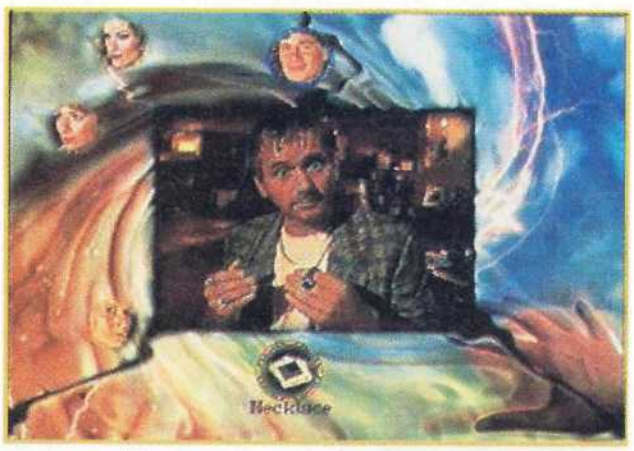
● ***Street Fighter Legends (PSX): Veteranentreffen auf der Silberscheibe.***

Sport und Action bei Electronic Arts

Mit einem ganzen Sack voll neuer Produkte tauchte Electronic Arts auf. Auf dem Sportplatz schlagen FIFA Soccer `96 (PC, Sat, PSX, 4. Q. `95), PGA Tour Golf `96 (PC, PSX, Sat, 4. Q. `95) und NHL Hockey `96 (PC, 3DO, 4. Q. `96) auf. Interaktive Beulen und Cuts verspricht dagegen das Boxspiel Foes of Ali (3DO, 4. Q. `95). Mehr als zehn historische Ali-Gegner sollen dabei mit genau nachempfundenem Kampfstil gegen den Spieler in den Ring steigen. In den sechs Levels der Neo Geo-Konvertierung Viewpoint (PSX, Sat, 4. Q. `95) ballert der Zocker aus der isometrischen 3D-Perspektive auf über 1.000 heranstürmende Gegner. Rabauken der Landstraße dürften schon eher mit dem Motorradrennen Road Rash (PSX, 4. Q. `95) glücklich werden - von der CD erschallen u. a. Soundtracks von Therapy? und Soundgarden. Im interaktiven Spielfilm Psychic Detective (PC, PSX, 3DO, 4. Q. `95) agiert man als parapsychologisch bewanderter Detektiv, der einen Mord aufklärt. Viermal so groß wie der Vorgänger präsentieren sich die 3D-Welten der Alienballerei Shockwave 2 (3DO, PSX, 4. Quartal). Diesmal bekämpft man die Tentakelterroristen, die mit drei neuen Rassen und 25 neuen Vehikeln auftauchen. Auch den 3D-Shooter Crossfire (PC, 4. Q. `95) von Delphine hat EA unter die Fittiche genommen. Held Conrad, bekannt aus Flashback, kämpft in sechs Levels gegen gerenderte Finsterlinge und tückische Fallen. In The Need for Speed (PC, 3. Q. `95) gehen Luxuskarossen vom Porsche bis zum Lamborghini an den Start. Drei Perspektiven, vier Rennoptionen und bis zu acht Spieler über Netzwerk bzw. Modem sollen das Adrenalinbarometer in die Höhe treiben.

● ***The Need for Speed (PC): Rennspiel mit Luxusschlitten.***

● ***Crossfire (PC): Dauerfeuer gegen Fieslinge.***



● ***Psychic Detective (PSX): Mordaufklärung mit Parapsychologie.***

SCI hat die Nase voll von Flops

Einen guten Start hatte SCI mit einigen Flops bekanntlich nicht erwischt - doch nun wollen die Angelsachsen richtig aufdrehen. Bei Kingdom O´Magic (PC, Mac, 4. Q. `95, PSX, Sat, 1. Q. `96) sollen sich Rollenspielfans vor Vergnügen winden - hier wird vom Troll bis zum Magier alles veräppelt, was einem in normalen Fantasy-Epen so begegnet. Sechs Szenarien, zwei wählbare Charaktere, 3D-Grafik und simples Point & Klick-Interface lassen durchaus auf einen magischen Schenkelklopfer hoffen.
Handfeste Action verspricht dagegen XS: Shield Up - Fight Back (PC, Mac, PSX, Sat, 4. Q. `95 - 2. Q. `96). In finsteren Gängen lauern über 60 Außerirdische, die mit List, Tücke und natürlich der Laserkanone geröstet werden müssen.

● ***Kingdom of Magic (PC): Schenkelklopfen im Fantasyreich.***

● ***XS: Shield up - Fight Back (PC): Alienschlacht mit Modemoption.***

Batman, Boink und Aliens bei Acclaim

Spektakulär scheint Acclaims neuestes Werk um den Kapuzenmann Batman zu werden. Das Beat 'em Up Batman Forever (SNES, MD, GG, GB, Herbst `95; 32X, PC CD-ROM, PSX, Sat; Winter `95) sieht selbst in den 16 Bit-Versionen bereits hervorragend aus. Vor allem das gerenderte, enorm plastisch wirkende Batman-Sprite begeistert. Das mit Spannung erwartete Alien Trilogy (PC CD-ROM, 4. Q. `95, Sat, PSX, 1. Quartal `96) stellt sich als opulentes Ballerspiel aus der Ich-Perspektive heraus, in der die ganze Alien-Palette von „Chestburster" über „Face-Hugger" bis zur Alien-Königin auftaucht. Handfeste Ringschlachten bahnen sich bei WWF WrestleMania (SNES, MD, 32X, Sat, PSX. PC CD-ROM, 4. Quartal) und WWF Raw (32X, Sommer) an. Bei beiden Titeln finden sich praktisch fotorealistisch aussehende Wrestler im Ring wieder. Bei Wrestlemania sind neue Special Moves wie z. B. Doinks „Buzzer Shock" und 21-teilige Schlagcombos enthalten.

● ***Als Blickfang hatte sich Acclaim das Original-Batmobil aus dem Film Batman Returns ausgeliehen.***

● ***Wrestlemania (SNES): Neue Stars im Ring.***

● ***Batman Forever (SNES): Neue Grafikstandards für 16 Bit.***

Williams: Der Automatenhersteller bastelt an Konsolenspielen

● ***Die Darsteller aus dem Spiel zockten am Williams-Stand live am MK3-Automaten.***

Automatenhersteller Williams hatte mit Doom (SNES, September `95) und Mortal Kombat 3 (SNES, MD, GB, GG, Oktober `95) den ersten großen Messeauftritt im Konsolengeschäft. Doom sieht auf dem SNES recht detailliert aus und scrollt für eine 16 Bit-Maschine ordentlich. Mortal Kombat 3 kann dagegen mit noch besser digitalisierten Sprites und farbenprächtigen Hintergründen schon fast mit Street Fighter - The Movie mithalten. Ob die Titel jedoch in Deutschland offiziell erscheinen, ist eher unwahrscheinlich.

● ***Doom (SNES): Ballern aus der Ich-Perspektive (rechts oben).***

● ***Mortal Kombat 3 (SNES): Feinere Digitalisierung, mehr Moves (rechts unten).***

Origin feiert Wing Commander 4

Erfreulich dürfte für Next Generation-Konsoleros die Ankunft von Origins Wing Commander 3 (PSX, Sat, 3. Q. `95) sein. Die PSX-Version unterstützt zusätzlich Dolby Surround und soll geschwindigkeitsmäßig mit einem 100 MHz Pentium mithalten. Die Saturn-Version kommt dagegen mit SGI-gerenderten Grafiken und bis zu 30 Animationsphasen im Weltraum daher. Wing Commander 4 (PC, 4. Q. `95) wird derzeit in bekannter Besetzung gedreht - gefeiert wurde schon vorher mit handverlesenem Publikum in den Ren-Mar Studios in Hollywood. Prowler (3DO, Herbst `95) katapultiert den Spieler dagegen in heiße Roboterschlachten, bei denen man einen BattleMech aus der Cockpitperspektive steuert.

Neue Rollenspiele von Sir-Tech und Attic

Die Rollenspielgilde von Sir-Tech arbeiten derzeit an Druid: Daemons of the Mind (PC, 4. Q. `95). Aus einer isometrischen 3D-Perspektive wandelt man mit seinem gerenderten Recken durch traumhafte SVGA-Welten. Attics DSA 3 - Schatten über Riva (PC, 3. Q. `95) wurde ebenfalls bei Sir-Tech vorgestellt. Die Mannen um Guido Henkel legen beim 3. Teil noch einen drauf: Über 400 Waffen und magischer Klimbim, zwölf Klassen und mehr als 80 Zaubersprüche dürfen vom Rollenspieler erprobt werden.

● ***Druid (PC): Rollenspiel in 3D.***

● ***DSA 3 (PC): Schönere Monster und mehr Waffen.***

Gametek springt in den Cyberspace

Mit CyberBykes (PC, 4. Q. `95) rast Gametek in den Cyberspace. Acht Netzwerkspieler jagen sich auf futuristischen Motorrädern. Der Gag: Cyberbykes unterstützt alle derzeit erhältlichen VR-Helme. Bei Millennia: Altered Destinies (PC, 4. Q. `95) jongliert der Stratege mit dem militärischen Gleichgewicht im Weltall. Dazu müssen rund 100 Planeten kolonisiert werden. Schlachten in der Zukunft werden in Escalation (PC, 4. Q. `95) simuliert. Ähnlich wie bei Battle Isle wacht der Feldherr aus der Vogelperspektive über seine Truppen.

Interplay setzt PC-Hits für Konsolen um

Das große Los dürfte Interplay mit der Lizenz zu Kevin Costners 200 Millionen Dollar-Projekt Waterworld gezogen haben. Das Spiel (PC, PSX, 3DO, 4. Q. `95) besteht aus elf Actionsequenzen mit Videocuts und gerenderten Grafiken.
Noch schneller, aber dem Vorgänger sehr ähnlich, scheint Descent 2 (PC) zu werden, von dem bereits ein Demo gezeigt wurde. Für Konsolen plant Interplay im 4. Quartal den PC-Actionknaller Descent (PSX), Star Trek: Fleet Academy, The Star Ship Bridge Simulator (32X, Sat, 3DO, PSX), die Action-Adventures Cyberia (PSX, Sat, 3DO) und Blackhawk (32X) und das Adventure Casper (32X, Sat, 3DO, PSX).

● ***Descent 2 (PC): Höhere Geschwindigkeit ohne ersichtliche Innovationen.***

Konami: Konzentration auf Next Generation-Konsolen

Konami hat sich inzwischen fast komplett den NG-Konsolen verschrieben. Mit Castlevania - Dracula X (SNES, 4. Q `95), International Superstar Soccer 2 (SNES, 4. Q. `95) und dem Arcade-Basketballspiel Run & Gun planen die Japaner derzeit nur noch drei SNES-Spiele für das 4. Q. `95. Dagegen werden satte zehn CD-Spiele bis Jahresende angekündigt. Suikoden (Sat, PSX) ist ein Rollenspiel mit Anime-Grafiken. Der Spieler kann sage und schreibe bis zu 107 Charaktere in seine Party aufnehmen! Ob Project: Overkill (Sat, PSX) wegen einiger harter Splatter-Einlagen in Deutschland erscheint, ist derweil noch ungewiß: Aus einer 3/4-Vogelperspektive steuert man seinen Helden durch 50 Techno-Welten und ballert auf alles, was sich so an Mutanten zeigt. In Zukunft will Konami übrigens auch in den PC-Markt einsteigen - derzeit wird gerade eine Entwicklungsabteilung aufgebaut.

● ***Peter v. Schlippe von Konami Deutschland präsentierte zehn Next Generation-Spiele und drei SNES-Titel auf der E3. „Ob Project: Overkill nach Deutschland kommt, ist aber noch unklar", konstatiert v. Schlippe.***

Spectrum Holobyte will Virgin mit Virtual Karts überholen

Original oder Fälschung? Spectrums neuestes Rennspiel Virtual Karts erinnert enorm an Virgins SuperKarts - allerdings scheint das grafisch feiner wirkende Spiel etwas schneller zu sein als Virgins Flitzer. Außerdem zeigte Spectrum das Strategie-Epos Aztec: Empire of the Blood (PC, 4. Q. `95), das Endzeitstrategical This Means War (PC, 4. Q. `95) und das Pirates-ähnliche Vikings (4. Q. `95), in dem man als wilder Wikinger Küstenstädte brandschatzt.

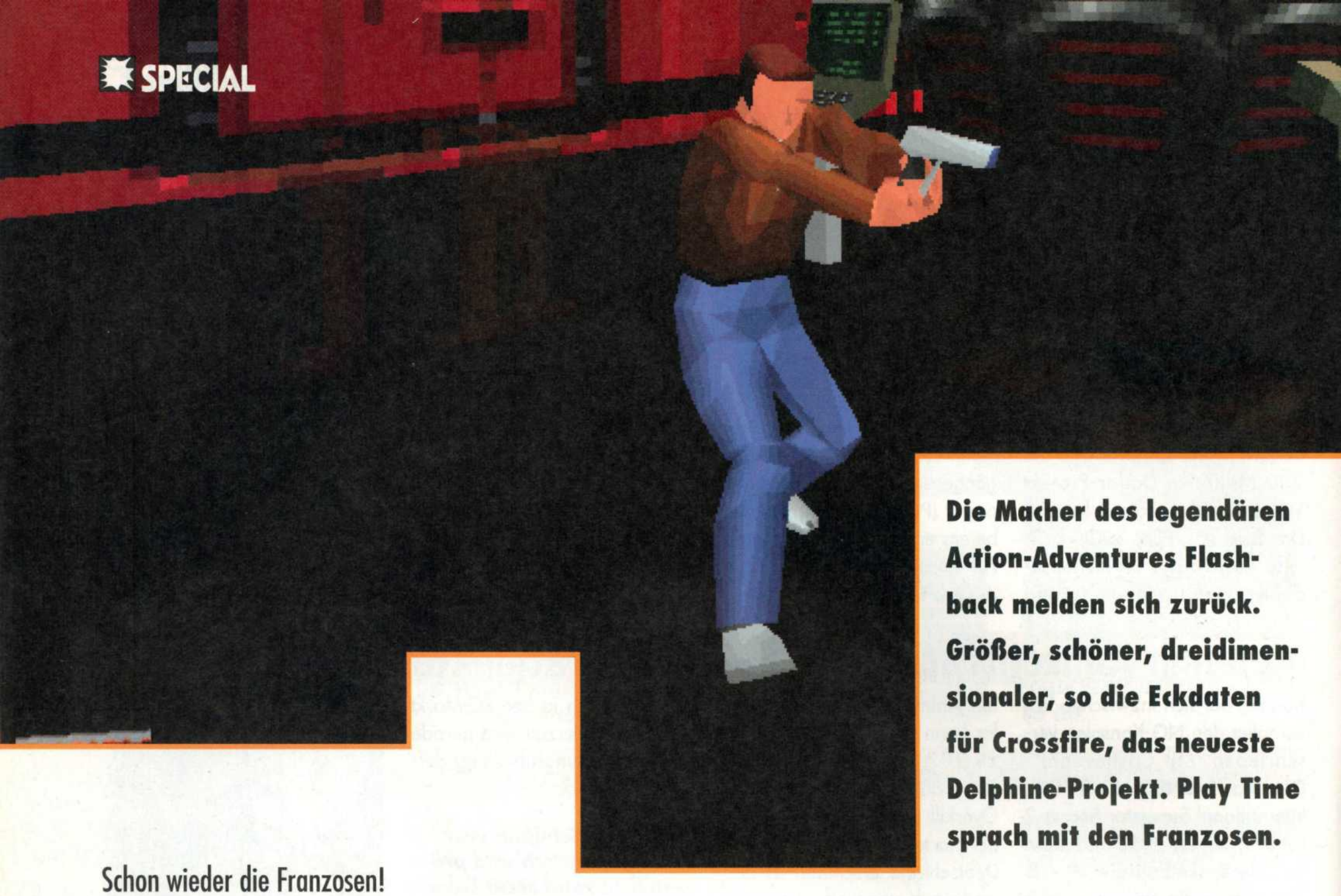
● ***Vikings, Pirates in der Wikinger-Zeit, Aztec, ein Strategical im Reich der indianischen Sonnengötter und This Means War sollen neben den in Kürze erscheinenden Flugis die Produktpalette abrunden (links n. rechts).***

Sekten bei Infogrames

Mit Infogrames´ Rollenspiel Knights Chase (PC, Okt. `95, Mac CD, 3DO, Sat, PSX 4. Q. `95) kommt wieder gepflegte Mystik auf den Monitor. Student William entdeckt, daß er in einem früheren Leben Mitglied des Templer-Ordens war. In einem alten Museum treibt der Scholast auch glatt einen magischen Handschuh auf, der Zeitreisen ermöglicht.

Mit Ocean auf Mach 3

Ein brillanter Flugsimulator dürfte Oceans TFX: EF2000 (PC, 10/`95) mit irrsinnig schneller, fast fotorealistisch wirkender Texture-/Polygongrafik werden. Bis zu vier „Wingmen" darf der Pilot über einer dargestellten Bodenfläche von vier Millionen Quadratkilometern befehligen.



Die Macher des legendären Action-Adventures Flashback melden sich zurück. Größer, schöner, dreidimensionaler, so die Eckdaten für Crossfire, das neueste Delphine-Projekt. Play Time sprach mit den Franzosen.

Schon wieder die Franzosen!

Crossfire - Das Comeback des Conrad Hart

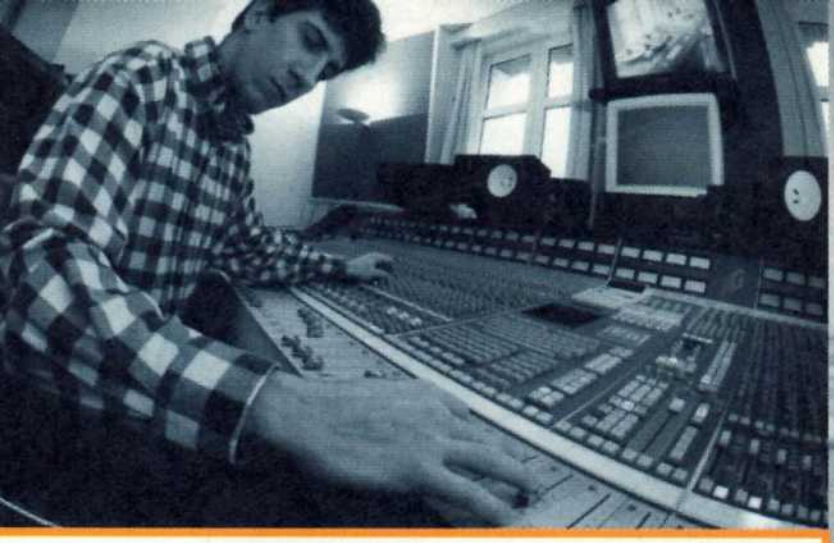
Dieses Jahr scheinen die Franzosen dem Rest der Welt beweisen zu wollen, wo die Software-Sahnetorten gebacken werden. Gerade im Bereich der Action-Adventures kommen mit Adelines Little Big Adventure und dem in der letzten Ausgabe vorgestellten Heart of Darkness von Amazing Studio, die größten Zuckerstückchen momentan aus dem Champagnerland. Der nächste potentielle Hit steht bereits vor der Tür. Mit Crossfire wollen Delphine Software in die großen Fußstapfen ihres Verkaufsschlagers Flashback treten, und es könnte ihnen durchaus gelingen.

Wer ist Delphine?

Seit der Gründung 1988 entwickelte sich Delphine Software International zu einer tragenden Säule der französischen Games-Industrie. Als Teil des Medien-Imperiums von Paul De Senneville arbeiten die Pariser Spiele-Entwickler in räumlicher Nähe zu Musik-Verlagen, Immobilien-Büros, Film-Casting-Gesellschaften und Modell-Agenturen. Betrachtet man diese Vielzahl an unerschöpflichen Ideen- und Materialquellen verwundert es nicht, daß hinter Delphine Software eine Vision steht, die sich z. B. von der der Pariser Nachbarn von Cryo (Megarace, Lost Eden) unterscheidet: Statt eine Riesen-Mannschaft von Festangestellten zu beschäftigen, greift Delphine vornehmlich auf freie Künstler zurück. Eine Taktik, die zu außergewöhnlichem Erfolg führte: Bereits die ersten Produkte, Future Wars und Cruise for a Corpse, zeichneten sich durch hervorragende Grafiken aus. Der endgültige Durchbruch gelang dann mit Another World. Dieses Action-Adventure wurde übrigens von Eric Chahi entwickelt. Der ist jetzt als Chef-Entwickler für Amazing Studios Heart Of Darkness tätig (Play Time berichtete). Nach Another World kam von Delphine mit Flashback ein Nachfolger, der die damalige 16-Bit-Grafik revolutionierte und besonders bei den Animationen neue Maßstäbe setzte.

Do it again, Sam!

Genau das will Delphine mit Crossfire erneut versuchen. Das Spiel, das im September für PC CD-ROM (und im November für Sonys PlayStation!) erscheinen soll, ist das Ergebnis von zwei Jahren Arbeit, in denen neben den Fortschritten bei der Grafik besonders das Gameplay im Vordergrund stand. Crossfire verbindet zahlreiche Cut-Sczenes und eine Thriller-Story mit einem 3D-Szenario, welches komplett in Echtzeit berechnet wird und vom Spieler völlig frei erkundet werden kann. Das Rendern in Echtzeit bewirkt ein „Gefühl" für die Bewegung im virtuellen Raum, am ehesten zu beschreiben als Kombination zwischen der Dramatik von System Shock und der Rasanz von Descent. Paul Cuisset, Direktor von Delphine, ist daher sicher, daß Crossfire den Spieler viel mehr in die Story hineinziehen wird als Flashback: „Es gibt viel



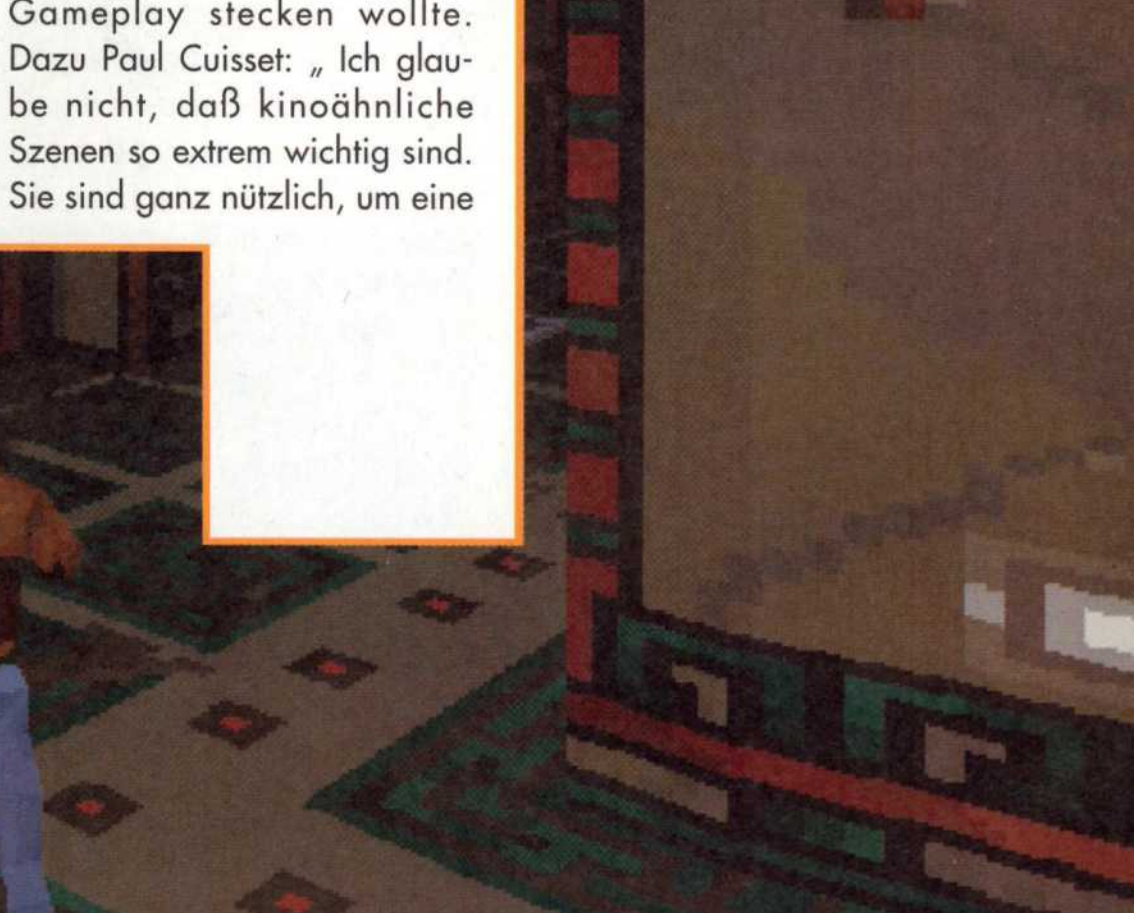
● ***Das Action-Adventure will mit revolutionärer Technik den Markt kräftig aufmischen. Voraussichtlicher Erscheinungstermin: Ende September.***

mehr Story in Crossfire und viel mehr Dialoge. Außerdem ist Conrad nicht nur auf sich allein gestellt, wie noch in Flashback. Diesmal gibt es eine Gruppe von Leuten, die mit ihm zusammenarbeiten."

Spieltiefe und Pixelpracht

Wieder einmal ist unser Held Conrad der einzige Rettungsanker für die Welt im Kampf gegen böse Aliens. Zu Beginn des Spiels sitzt Held Conrad in einem Gefängnis eines kleinen Mondes im großen Universum und muß nun von dort aus die Raumstation erkunden. Allein die Cut-Scenes, die des Spielers Auge zu Beginn erfreuen, geben uns einen Ausblick auf das, was uns in den kommenden sechs Leveln erwartet. Crossfire setzt voll auf düstere, beklemmende Atmosphäre im beliebten Endzeit-Look. Conrad stapft durch enge Gänge, muß alle möglichen Aufgaben bewältigen und - nicht zuletzt - des öfteren seinen Revolver bemühen. Bei einigen Aktionen Conrads wird das Geschehen durch Filmszenen unterbrochen. In diesen Cut-Scenes sind dann oft kleinere Lösungshinweise versteckt. Einige der Puzzles sind augenfällig, doch viele fordern das Denkvermögen auch heraus, sind aber vor allem logisch. Wenn Conrad seine Gefängniszelle am Anfang verläßt, muß er z. B. zunächst einmal alle Kameras zerstören, um nicht ständig von Selbstschußanlagen attackiert zu werden. Hinter fast allen Rätseln endeckt man die Arbeit, die Delphine in das Gameplay stecken wollte. Dazu Paul Cuisset: „ Ich glaube nicht, daß kinoähnliche Szenen so extrem wichtig sind. Sie sind ganz nützlich, um eine

● ***Delphines Vorsitzender Paul De Senneville hat das meiste seines Geldes durch das Schreiben und Verlegen von Musik für den Piano-Schönling Richard Clayderman verdient, wie nicht zuletzt die vielen goldenen Schallplatten an den Wänden des Delphine-Hauptquartiers beweisen.***



● ***Conrad beherrscht in Crossfire alle Bewegungsformen.***

● *Um nicht getroffen zu werden, müßt Ihr bei Crossfire häufiger Schutz hinter Vorsprüngen oder Einrichtungsgegenständen suchen.*

● *Habt Ihr einen der Gegner aus dem Weg geräumt, löst sich dieser mit einer großen Explosion in Wohlgefallen auf.*

● *Die Teammitglieder von Crossfire, einschließlich Direktor Paul Cuisset (ganz rechts).*

Geschichte zu erzählen, aber am meisten interessiert doch wohl das Spiel selbst."

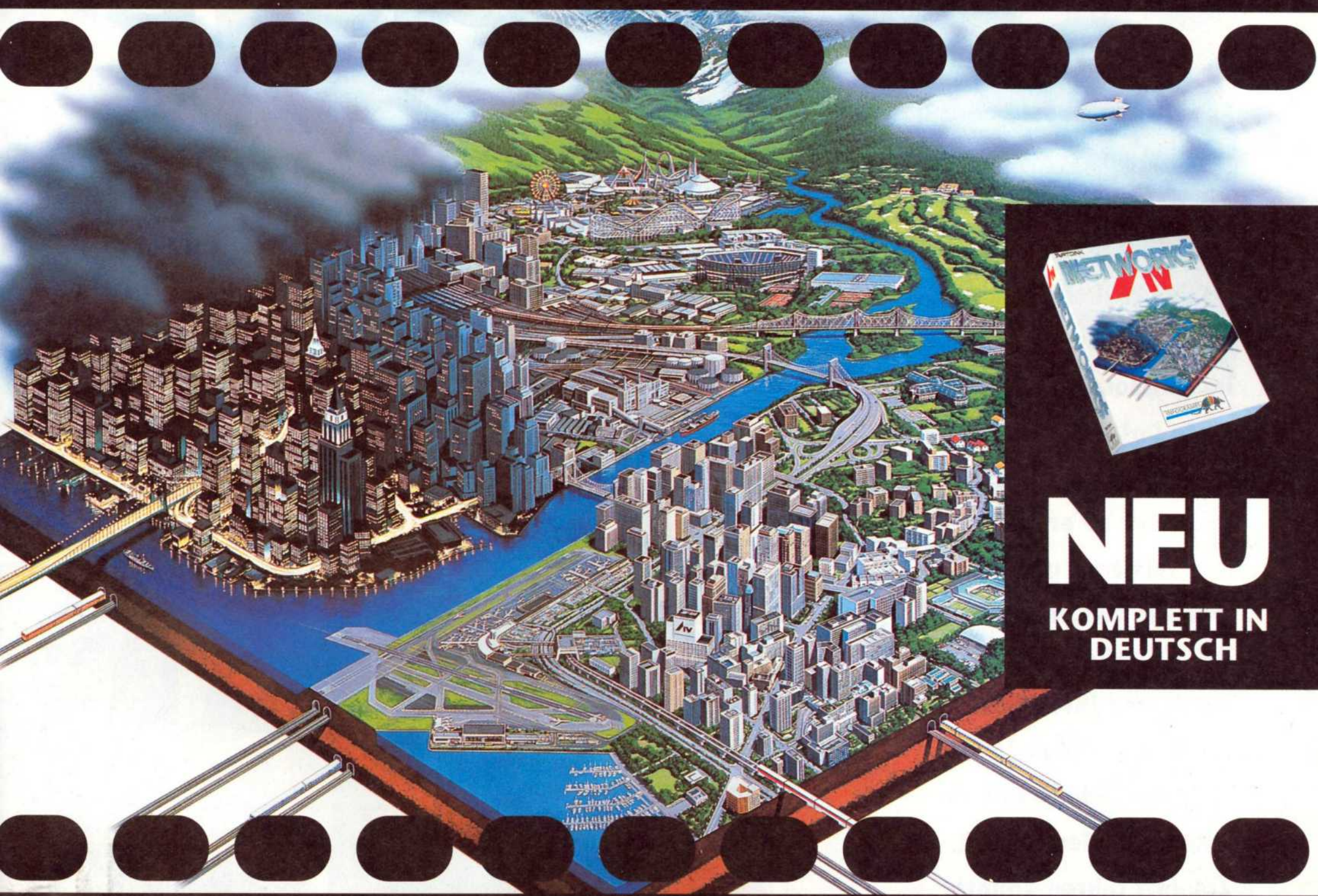
Spiel mit Kino-Flair

Die butterweichen Bewegungen von Conrad sind das Ergebnis eines neuen Motion-Capture-Verfahrens, das sich vom herkömmlichen „Rotoscoping" unterscheidet. Beim Rotoscoping wird eine Videosequenz von einem sich bewegenden Schauspieler zeitgleich in animierte Frames übertragen. Das ergibt natürlich fließende Bewegungen, hat aber den Nachteil, daß durch Rotoscoping nur eine limitierte Anzahl an Bewegungen gezeigt werden kann, nämlich eben die, die durch einen Schauspieler vorher auch ausgeführt wurden. Bei Crossfire erfolgt die Bewegungsberechnung mit Hilfe von Polygonen, die Zahl der Animationsmöglichkeiten ist dadurch unlimitiert. Conrad kann durch dieses Verfahren in jeder Situation und aus den unterschiedlichsten Blickwinkeln gezeigt werden und wirkt natürlich äußerst lebendig. „Es gibt nichts Vergleichbares zu dieser Technik", meint Produzent Dany Boolauck, „wir erreichen damit genau die Bewegungen, die wir auch wollen, und es ist viel realistischer." Crossfire bietet eine Art Kino-Flair, ohne daß der Spieler Abstriche bei der Kontrollierbarkeit der Spielfigur machen müßte. Vorberechnete Sequenzen oder Grafiken findet man höchst selten, die Spannung wird durch ständig wechselnde Perspektiven stets am Brodeln gehalten. Nach dem, was wir von Crossfire bisher zu sehen bekamen, könnte das Spiel zu einem Trendsetter im Genre werden. Die Kombination aus Kino-Feeling und totaler Kontrolle über die Spielfigur würde auch so manchem interaktivem Film gut zu Gesicht stehen.

cb

● *Bei Crossfire habt Ihr von Beginn an das Gefühl, Euch in einer realen Welt zu bewegen.*

KDH & PARTNER



AIV NETWORK$

- **Die revolutionäre, absolut realitätsnahe Wirtschaftssimulation!**
- **Gestaltet nach der betriebswirtschaftlichen Realität moderner Großunternehmen.**
- **Weltumspannende Szenarien mit Börsen- und Geldgeschäften angepaßt an die existierenden Wirtschaftssysteme**
- **Excellente Spielbarkeit durch Maussteuerung, isometrische 3D-Darstellung und die Möglichkeit, alle Dokumente und Bilanzen jederzeit über einen Drucker auszugeben**
- **AIV Networks-Hotline 0190/36 10 06 (1 Einheit = 12 sec.): Informationen zum Spiel und die Möglichkeit, einen von fünf Sony-MiniDisc-Radiorecordern zu gewinnen!**

IN PARTNERSCHAFT MIT

FOCUS

n·tv
Der Nachrichten Sender

RTL
Der Oldie-Sender

Erhältlich für
IBM PC+Kompatible
CD-ROM im Juni 1995
3,5"-Disk Version ab Mai 1995

SONY

© Infogrames Entertainment

Die Hardware-Lawine kommt ins Rollen

3DO Start steht k

Es sollte das beste aller Dinge werden und die Zukunft der Videospiele einläuten. Es war und ist das Wickelkind von Designer Trip Hawkins. Als im Spätsommer 1993 erste Details der 3DO-Konsole und Screenshots der zu erwartenden Software gezeigt wurden, reagierte die Öffentlichkeit, als hätte man ihr ein UFO gezeigt, welches die Welt der Videospiele in eine ferne, leuchtende Zukunft führen könnte.

Leider kam alles anders. Nach der ein paar Monate andauernden Vorankündigungs-Hysterie folgte die bis heute reichende „Wir-sind-fast-soweit-aber-es-dauert-noch"-Phase. Viele, die sich vorher der 3DO-Vision mit fliegenden Fahnen angeschlossen hatten, wurden immer wieder von der Industrie hingehalten und vertröstet. Dann endlich war es im letzten Jahr zumindest in Japan soweit. Das 3DO kam auf den Markt, und bis heute wurden immerhin über eine halbe Million Einheiten der Hardware verkauft. Jetzt hat endlich auch in Deutschland die Warterei ein Ende. Mit GoldStar und Panasonic werden gleich zwei Hersteller und Angehörige der 3DO-Company ihre Konsolen auf den deutschen Markt bringen. Für den GoldStar Multiplayer soll es schon Ende Juni, Anfang Juli soweit sein, Panasonic will sein FZ 10 zur internationalen Funkausstellung in Berlin mit großem Tamtam vorstellen.

3DO-Geschichte

Die Geschichte der 3DO-Hardware ist eigentlich eine typisch amerikanische Geschichte. Amerika hat immer schon von und mit Visionen und Visionären gelebt und geliebt. Präsident Bill Clinton ist ein solcher Visionär und hat nicht zuletzt deshalb seinen überzeugenden Wahlsieg gelandet. Das 3DO ist ebenfalls das Ergebnis einer Vision, nämlich der seines Designers Trip Hawkins. Der hatte eine genaue Vorstellung von der Richtung, in die Videospiele zukünftig gehen werden, und setzte sich mit der Frage auseinander, welche Hardware-Anforderungen diese Next-Generation-Spiele wohl stellen würden. Das Ergebnis seiner Überlegungen ist nichts anderes als die 3DO-Konsole, dessen Konzeption von Anfang an die Industrie in ihren Bann zog. Die Spiele-Welt war inzwischen gelangweilt vom ewig gleichen Look vieler 16Bit-Games und dürstete nach neuen, bahnbrechenden Ideen und Konzepten. Da war es für Trip Hawkins ein Leichtes, seine Hardware selbst zur Vision werden zu lassen. Schießlich glaubte man dem Mann, der Electronic Arts zur größten Entertainment-Software-Firma der Welt machte, unbesehen daß er etwas von Videospielen verstand. Dann waren da ja auch noch die

urz bevor

● *Die künftigen Studio 3DO-Titel Bladeforce und Killing Time zeigen am eindrucksvollsten die Power der neuen Konsole.*

ersten Screenshots, z. B. des EA-Spiels Shockwave, die ihre Wirkung nicht verfehlten. „Die Leute hoben uns in den Himmel, ohne daß wir irgendetwas sagen mußten", erinnert sich Bob Faber, 3DO Managing Direktor für Europa, „wir mußten eine Menge Zeit damit verbringen, die Erwartungen der Leute zu dämpfen und zu sagen: 'Wartet bitte eine Minute, das geht alles nicht über Nacht, es braucht seine Zeit.' Natürlich wußten wir, daß wir mit der Hardware früh auf den Markt kommen mußten, weil es seine Zeit brauchen würde, bis wir uns etabliert haben". 18 Monate nach der ersten Ankündigung des Systems für Europa lebt die Vision des 3DO noch immer. Für Rob Faber ist es reine Kurzsichtigkeit, wenn die Hardware in der Fachpresse schon abgeschrieben wird: „Fakt ist, daß wir bei den Next-Generation-Konsolen die Führungsrolle übernommen haben, obwohl wir erst seit zwei Jahren existieren." Zweifellos ist unumstritten, daß die 3DO-Company fleißig dabei ist, sich ihren eigenen Markt zu schaffen, während die Konkurrenten sich gegenseitig um Aufmerksamkeiten streitet. Der wichtigste Faktor für den Erfolg einer Hardware ist aber die Softwareausstattung, und dort hat das 3DO mengenmäßig wirklich Vorteile gegenüber PlayStation, Saturn und dem sowieso verschobenen Ultra 64 von Nintendo. Weltweit sind derzeit rund 140 Titel erhältlich, 100 weitere sind bereits für 1995 angekündigt. Allerdings sind derzeit noch viel zu wenig Titel darunter, bei denen man den Mund vor lauter Staunen nicht mehr zubekommt.

Der Wettkampf kann beginnen

Dennoch sieht man dem ebenfalls noch in diesem Herbst für Deutschland angekündigten Start der Hardware-Konkurrenz bei der 3DO-Company recht gelassen entgegen. Bisher war es in der Tat so, daß bei Sega und Nintendo in regelmäßigen Abständen eine veraltete Konsole von einer völlig neuen, besseren abgelöst wurde; so ja auch diesmal im Falle von Saturn und Ultra 64. Die Konzeption des 3DO gestaltet sich hier etwas demokratischer: Mit Hilfe von Upgrades und Erweiterungen (Play Time berichtete bereits über das M2) soll der Käufer nicht jedesmal zum Kauf einer kompletten Hardware gezwungen werden. Vielmehr soll ein Aufrüsten zur Anpassung an die eigenen Bedürfnisse, z. B. video on demand, möglich sein. Mit über einer halben Million verkaufter Einheiten hat die 3DO-Company auf jeden Fall einen recht überzeugenden Start hingelegt, besonders wenn man dagegenhält, daß selbst vom Mega Drive im ersten Jahr nur rund 150.000 Stück verkauft wur-

den. Ein großer Pluspunkt der 3DO-Company liegt sicherlich in der Auswahl der Partner. Beide Firmen, die ihre Produkte jetzt auf den deutschen Markt bringen, Panasonic als Teil des 60 Billionen Dollar-Riesen Matsushita (größter Elektronik-Konzern der Welt) und LG Electronics als Tochter der 40 Billionen Dollar schweren Lucky GoldStar Group aus Korea, verfügen über genügend finanziellen Background, um die hohen Anlaufkosten neuer Hardware zu übernehmen. Das dürfte die Anschaffungskosten für die Konsole in einigermaßen erträglichen Grenzen halten.

Preise und Zukunft

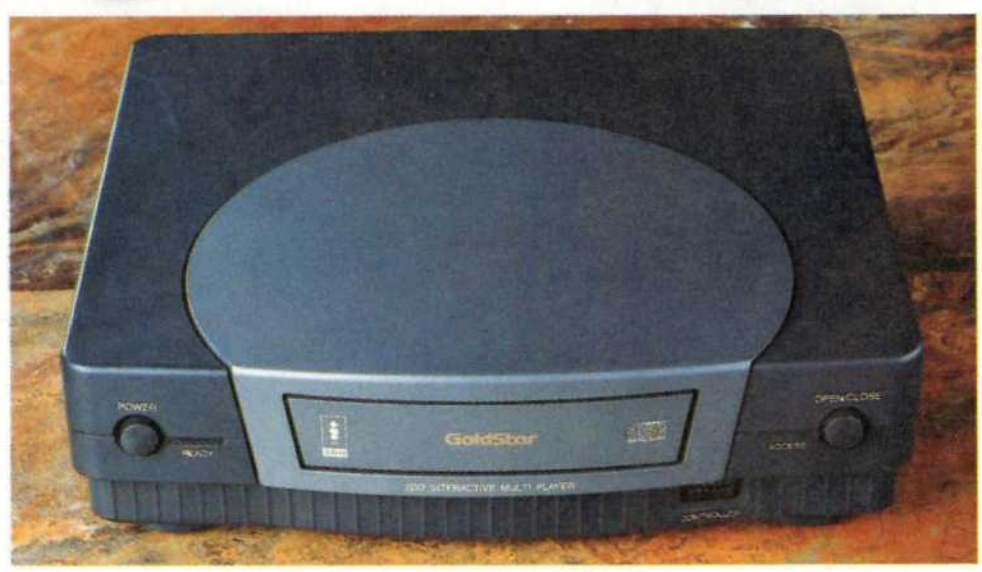
So soll der GoldStar Multiplayer wahrscheinlich mit Fifa Soccer ausgeliefert werden und DM 899,- kosten. Der Preis für den FZ 10 von Panasonic liegt in etwa im gleichen Bereich. Das ist zwar sehr teuer, aber das 3DO-Konzept beinhaltet dafür auch mehr als eine reine Spielkonsole. Panasonic und GoldStar planen MPEG-Erweiterungen, Settop-TV-Boxen, die in naher Zukunft video on demand ermöglichen sollen. Außerdem sollen die deutschen Geräte Audio CDs, Video CDs und Foto CDs lesen können. Das interessiert uns Spieler jedoch alles nur am Rande. Der Erfolg der Hardware wird sich auch in Deutschland nur dann einstellen, wenn mehrere Titel von der Qualität eines Fifa Soccer erhältlich sind. Einige der Spiele, die augenblicklich produziert werden, sehen wirklich vielversprechend aus. Die 3D-Ballerspiele Bladeforce oder Killing Time von Studio 3DO gehören z. B. dazu, ebenso wie die Titel Po'ed und Slam 'n' Jam. Ob das 3DO sich zum Standard für interaktive Unterhaltung mausern kann, bleibt abzuwarten. Wichtig ist auf jeden Fall, daß nach der ganzen Herumschwafelei jetzt endlich Taten folgen. Die Konkurrenz dürfte damit ebenfalls unter Zugzwang gesetzt werden.

Christian Bigge

● ***Die GoldStar-Konsole weist auf der linken Geräteseite eine riesige Lücke mit einem AV-Expansionsport auf. Die 3DO Company hat die Technologie für spätere Erweiterungen für Drittfirmen lizenziert. Damit wird sichergestellt, daß jede Marke ihr eigenes Design behält.***

GoldStar

Der Multiplayer von GoldStar wird in Deutschland von der LG Electronics, einer deutschen Niederlassung der Lucky GoldStar Group, auf den Markt gebracht. Wahrscheinlich im Bundle mit Fifa Soccer wird die Maschine DM 899,- kosten. GoldStar will übrigens auch einen CD-i Player im Spätsommer auf den Markt bringen. Die Lizenz von Philips wurde bereits erworben.



● ***Im Vergleich zum FZ 10 von Panasonic wirkt das Design des Multiplayers zurückhaltender. Das CD-ROM-Laufwerk wird über ein Schubladensystem bedient.***

● ***Die Rückenansicht des Multiplayers mit den Anschlußbuchsen und Schaltern (von links nach rechts): Länder-Code-Umschalter, Erweiterungs-Port, NTSC/PAL-Umschalter (!), Fernsehanschluß-Buchse, S-VHS-Eingang, Video und Audio(l und r)-Ports, Netzkabel.***

Tel. 089/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

IBM/PC

Aces of the Deep	DV	85.00
Baldie	DV	69.00
Blue Planet 2000	**DV**	**79.00**
Colonization	DV	88.00
CyClones	DA	75.00
Dungeon Master 2	DV	95.00
Elite 3 (1st Encounters)	DA	79.00
Fairway to Heaven	DV	69.00
Flight Simulator 5.1	EV	74.00
Flight of the Amazon Queen	DV	79.00
HUGO!	DV	69.00
Hardball 4	DA	79.00
Jagged Alliance	EV	59.00
Legionen (Win)	EV	59.00
Lion King	DV	64.00
Simon the Sorcerer 2	DV	79.00
Master of Magic	DV	89.00
Metal Marines (Win)	DV	59.00
Navy Strike	DV	89.00
Paws of Fury - Brutal	DV	45.00
Pirates Gold	DV	39.00
Railroad Tycoon Deluxe	DA	39.00
Sensible Golf	DV	65.00
Sensible World o. Soccer	DV	59.00
Sim City 2000 Urban Renewal K.	DV	44.00
Sim Tower (Win)	DA	79.00
Sim Tower (Win)	**DV**	**79.00**
Star Crusader Speech & Data	DV	29.00
Star Crusader	DV	49.00
Super Karts	**DA**	**89.00**
Super Streetfighter 2 Turbo	DA	65.00
Tie Fighter Defender of Empire	DV	39.00
Transport Tycoon World Editor	DV	39.00
Transport Tycoon	DV	88.00
Turrican 2	DA	72.00
Unnecessary Roughness 95	DA	79.00
Virtual Pool	DV	74.00
Warcraft	DA	79.00
X-Com: Terror from the Deep	DV	89.00

IBM/PC-Zubehör

Action Replay Pro PC	DV	149.00
Commander Joystick SV-207	DV	45.00
Gravis Analog Pro	DV	69.00
Gravis Gamepad		**44.00**
High Speed Gamecard SV-211	DV	36.00
Optix Joystick SV-205	DV	69.00
Optix Trackstick SV-208	DV	89.00
Raider Joystick SV-206	DV	32.00
Top Star Joystick SV-227	DV	36.00
Trackstick Joystick SV-204	DV	64.00

IBM CD-ROM

11th Hour	**DA**	**94.00**
7th Guest	**DA**	**24.00**
Networks	DV	79.00
Across the Rhine	**DV**	**89.00**
Al Unser Jr's Racing (Win)	DA	69.00
Aliens	DA	79.00
Alone in the Dark 3	**DV**	**84.00**
Armoured Assasin	DA	89.00
Asterix - Die große Reise	DV	69.00
Baldie	**DV**	**69.00**
Battle Bugs	DV	49.00
Battle Isle 2 & Data 1	DV	119.00
Beneath Steel Sky	DA	24.00
Bling	DV	69.00
Bioforge	DV	89.00
Blue Planet 2000	**DV**	**79.00**
Bolo (Breakout)+4 Audio Tracks	DA	49.00
Brett Hull Hockey 95	DA	79.00
Bureau 13	DA	79.00
Burning Steel 3	DA	79.00
Caribbean Disaster	DV	89.00
Chaos Control	DV	79.00
Chaos Engine	DA	59.00
Command & Conquer	**DV**	**94.00**
Commander Blood	DV	39.00
Conspiracy	**DV**	**24.00**
Creature Shock	DV	89.00
CyClones	DA	75.00
Cyberia	DV	79.00
Cybermage-Darklight Awakening	DV	99.00
Daedalus Encounter	DV	94.00
Dark Forces	**DV**	**94.00**
Dark Sun 2	DA	79.00
Das Schwarze Auge 2	DV	79.00
Der Reeder	DV	79.00
Descent	**DA**	**85.00**
Dragon Lore	DV	49.00
Dungeon Master 2	DV	95.00
Earth Siege	DV	85.00
Earth Siege Datadisk	DV	59.00
Elite 3 (1st Encounters)	**DA**	**79.00**
Fairway to Heaven	DV	69.00
Fields of Glory	DV	39.00
Fifa Soccer	DV	69.00
Flight Simulator 5.1	EV	74.00
Flight Unlimited	DV	93.00
Flight of the Amazon Queen	**DV**	**79.00**
Full Throttle (Vollgas)	DV	89.00
Full Throttle (Vollgas)	DA	74.00
Future Dimension	DV	62.00
Great Naval Battles 3	EV	79.00
Hand of Fate-Kyrandia 2	DV	39.00
Hardball 4	DA	79.00
Hattrick!	DV	89.00
Hell	DV	79.00
Incredible Machine 2	DV	69.00
Indy Car Racing	DA	24.00
Inferno	DV	39.00
Jagged Alliance	EV	69.00
Jorune: Alien Logic	DA	79.00
Journeyman Project	DV	39.00
Kids on Site	**EV**	**65.00**
Kings Quest 7 kompl.dt.	DV	89.00
Kiyeko und die Nacht der Diebe	DV	69.00
Kyrandia 3	DV	79.00
Lands of Lore	DV	39.00
Larry Collection	DA	85.00
Last Dynasty	DV	79.00
Links 386 Pro + 2 Course	DA	69.00
Little Big Adventure	DV	89.00
Live Action Football	DA	79.00
Lost Eden	**DV**	**79.00**
Magic Carpet	DV	89.00
Magic Carpet Data	DV	45.00
Master of Magic	DV	89.00
Mephisto Genius 2.0	DV	89.00
Metal Marines (Win)	EV	69.00
Myst	DA	89.00
NBA Live 95	**DA**	**89.00**
NHL Hockey 95	DA	79.00
Nascar Racing Track Pack	DA	44.00
Navy Strike	DV	89.00
Noctropolis	DV	89.00
PGA Tour Golf (SVGA)	DA	89.00
Panzergeneral	DA	74.00
Paws of Fury - Brutal	DV	45.00
Phantasmagoria (Win)	DV	89.00
Pinball Wizard 2000	DV	69.00
Pirates Gold	DV	39.00
Populous 2 & Powermonger	DA	29.00
Prisoner of Ice	DV	79.00
Privateer Classic	**DA**	**29.00**
Quest for Knowledge	DA	39.00
Rand Mcnally World (Win)	EV	49.00
Ravenloft 2 - Stone Prophet	DA	79.00
Renegade	DA	75.00
SSN-21 Seawolf Classic	**DV**	**29.00**
Sensible Golf	DV	64.00
Sensible World o. Soccer	DV	65.00
Shadow Caster Classic	DA	29.00
Shanghai Great Moments	DV	95.00
Silent Hunter	DA	79.00
Sim City 2000 Deluxe (win)	DV	119.00
Sim City 2000 Deluxe	DV	119.00
Sim Tower (win)	DV	89.00
Slam City	EV	65.00
Slipstream 5000	DV	69.00
Space Academy	DV	69.00
Space Quest 6 (Win)	DV	89.00
Star Crusader	DV	74.00
Star Trek: Next Generation	DV	89.00
Steel Panthers	**DA**	**79.00**
Strike Commander Classic	DA	29.00
Super Karts	DA	95.00
Super Streetfighter 2 Turbo	DA	69.00
Syndicate Plus Classic	**DV**	**29.00**
System Shock Enh.	DV	84.00
Tank Commander	DA	79.00
Three Worlds (Sammlung)	DA	79.00
Thunderscape	EV	79.00
Total verrückte Rallye	DV	69.00
Total verrückte Rallye&Joypad	DV	79.00
US Navy Fighters	DV	89.00
USS Ticonderoga	**DV**	**79.00**
Unnecessary Roughness 95	DA	79.00
Virtual Chess	DA	79.00
Virtual Pool	DV	74.00
Vortex: Quantum Gate II	DV	79.00
Warriors	DA	69.00
Wing Commander Armada	DA	79.00
Wing Commander 3	**DV**	**99.00**
Wing Com. Armada (Win)	**DA**	**69.00**
Wing Commander 2 Classic	DA	29.00
Wing Commander 1 & 2 Deluxe	DA	79.00
Wings of Glory Enh.	DV	79.00
Woodruff (Goblins 4)	DV	79.00
X-Com: Terror from the Deep	DV	89.00

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Actraiser 2	dt	109.00
Addams Family Values	dt	109.00
Adventure Island 2	dt	117.00
Air Cavalry	dt	99.00
Akira	dt	119.00
Animaniacs	dt	125.00
Asterix & Obelix	dt	129.00
Barkley: Shut up & Jam	dt	129.00
Batman and Robin	dt	139.00
Beauty and the Beast	dt	109.00
Blackhawk	**dt**	**99.00**
Bomberman 2	dt	109.00
Brett Hull Hockey	dt	129.00
Brutal - Paws of Fury	dt	99.00
Cannon Fodder	dt	109.00
Carrier Aces	dt	109.00
Chaos Engine	dt	109.00
Clay Fighter 2	**dt**	**109.00**
Demolition Man	dt	109.00
Demons Crest	dt	129.00
Dino Dini Soccer	dt	49.00
Donkey Kong Country & Spieleberater	**dt**	**159.00**
Donkey Kong Country	dt	139.00
Dragon - Bruce Lee	dt	119.00
Earth Worm Jim (24 Meg)	dt	124.00
F1 Championship	dt	129.00
Flintstones - Movie	dt	109.00
Green Latern	dt	119.00
Hagane (16 Meg)	dt	119.00
Hurricanes	dt	129.00
Illusion of Gaia	us	149.00
Illusion of Time	**dt**	**109.00**
Impossible Mission	dt	109.00
Int. Superstar Soccer	**dt**	**119.00**
Jelly Boy	dt	109.00
Jordan Adventure	**dt**	**99.00**
Judge Dredd	dt	129.00
Jungle Strike	**dt**	**109.00**
Jurassic Park 2	dt	99.00
Justice League	dt	119.00
Kick Off 3	dt	109.00
Kid Clown in Crazy Chase	**dt**	**109.00**
Lemmings 2	dt	119.00
Lion King (24 Meg)	dt	124.00
Lord of the Rings	dt	109.00
Lothar Matthäus	dt	109.00
Mario Andretti Racing	dt	109.00
Marko's Magic Football	dt	109.00
Mask	dt	115.00
Mickey's Herausforderung dt.	dt	129.00
Micro Machines	dt	69.00
Mighty Max	dt	49.00
Mr. Tuff	dt	119.00
NBA Jam Tournament	**dt**	**139.00**
NBA Live 95	dt	129.00
NHLPA Hockey '95	dt	119.00
Newman-Haas Indy Car	dt	109.00
Ninja Warriors	dt	129.00
Operation Starfish	dt	129.00
Oscar	dt	119.00
Pac Man 2	dt	109.00
Pac in Time	dt	134.00
Page Master	dt	119.00
Pinball Fantasies	**dt**	**99.00**
Pocky & Rocky 2	**dt**	**109.00**
Punch Out!	dt	109.00
Putty Squard	dt	119.00
Puzzle Bobble	dt	109.00
Rap Jam	us	119.00
Realm	dt	119.00
Rise of the Robots	**dt**	**69.00**
Robocop vs. Terminator	dt	109.00
Samurai Shodown	dt	134.00
Seaquest DSV	dt	119.00
Secret of Mana-dt.Text	dt	109.00
Shadow	dt	109.00
Shadowrun	**dt**	**119.00**
Shaq-Fu	dt	109.00
Shootout Soccer	dt	109.00
Side Pocket	**uk**	**119.00**
Sink or Swim	dt	79.00
Slam Master (24 Meg)	dt	129.00
Soul Blazer	**dt**	**109.00**
Sparkster	dt	129.00
Spectre	**dt**	**39.00**
Star Trek: Next Generation	**dt**	**109.00**
Star Trek: Star Fleet Acad.	**dt**	**109.00**
Star Wars 3	dt	129.00
Stargate	**dt**	**129.00**
Street Racer	dt	99.00
Super BC Kid	dt	119.00
Super Hockey	dt	109.00
Syndicate	**dt**	**119.00**
Tarzan	dt	109.00
Tetris & Dr. Mario	dt	89.00
Theme Park	dt	109.00
Tiny Toon 2	dt	119.00
Total Football	dt	129.00
Troy Aikman Football	dt	119.00
True Lies	dt	139.00
Turrican 2	dt	119.00
Unirally	**dt**	**109.00**
Vortex	**dt**	**124.00**
WWF Raw	**dt**	**129.00**
WWF Raw ind. Video	**dt**	**139.00**
Wario's Woods	dt	89.00
Warlock	dt	109.00
Whizz	dt	119.00
Wild Guns	dt	119.00
X-Kalibre 2097	dt	99.00
Zero the Kamikaze	dt	129.00

Super NES-Zubehör

6 Spieler Adapter	dt	49.00
ASCII Fighterstick	dt	85.00
Action Replay Pro 2 S.NES	dt	99.00
Game Mage 1 Mogelmodul	dt	49.00
Game Mage 2 Mogelmodul	dt	89.00
Game Saver Mogelmodul	dt	89.00
Infrarot Joypads	dt	99.00
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Pro Pad 2 SV-339	dt	36.00
Pro Pad Joypad SV-334	dt	29.00
Prog. Universal Adaptor S.NES	dt	59.00
Program Pad SV-337	dt	69.00
Spieleberater Donkey Kong Cou.	dt	24.00
Super Game Boy	dt	99.00
Super Nintendo ohne Spiel	dt	199.00
Top-Fighter Joystick SV-338	dt	139.00
Universal Adaptor (60 Hz)	dt	39.00
WWF Raw Video (VHS)	dt	24.00

GAME BOY

4 in 1 Fun Pak 1	dt	49.00
4 in 1 Fun Pak 2	uk	49.00
Aladdin	dt	59.00
Asterix & Obelix	dt	59.00
BC Kid 2	dt	59.00
Beethoven	dt	59.00
Brainbender	dt	39.00
Bubble Bobble 2	dt	59.00
Casino Fun Pak	uk	49.00
Donkey Kong (SGB)	dt	59.00
Donkey Kong Land	**dt**	**59.00**
European Golf	dt	59.00
Game Boy Gallery (SGB)	dt	45.00
Golf Classic	dt	59.00
Itchy & Scratchy Golf	dt	59.00
John Madden Football 95	dt	59.00
Judge Dredd	dt	59.00
Jungle Strike	dt	59.00
Kirbys Dreamland 2	**uk**	**59.00**
Lion King	dt	65.00
Lucle	dt	59.00
Mario's Picross	dt	44.00
Mega Man 3	dt	59.00
Milon's Secret Castle	dt	59.00
NBA Jam	dt	59.00
Pinball Fantasies	dt	59.00
Prehistorik Man	dt	59.00
Rasenmäher Mann	dt	65.00
Samurai Showdown	dt	59.00
Solitaire Fun Pak	dt	49.00
Space Invader (SGB)	dt	59.00
Stargate	**dt**	**59.00**
Super Mario Land 3	dt	59.00
Tarzan	dt	59.00
Tiny Toon Wacky Sport	dt	59.00
True Lies	dt	59.00
USHAR Monster Truck Wars	dt	59.00
WWF Raw	**dt**	**65.00**
Wario Blast (Bomberman) SGB	dt	59.00
Winter Gold	dt	59.00

Gameboy-Zubehör

Game Boy + Zeld & Mario Land 2	dt	169.00
Game Boy 3er Set	dt	199.00
Game Boy Special transparent	dt	109.00

MEGA DRIVE

ATP Tennis	dt	99.00
Addams Family Values	dt	109.00
Alien Soldier	dt	99.00
Batmann and Robin	dt	119.00
Bloodshot	dt	69.00
Brutal - Paws of Fury	dt	49.00
Bubsy 2	dt	39.00
Cannon Fodder	dt	109.00
Clay Fighter	dt	89.00
Cybernauts: Next Breed	dt	89.00
Demolition Man	dt	99.00
Dragon - Bruce Lee	dt	99.00
Dynamite Headdy	dt	99.00
Earth Worm Jim (24 Meg)	dt	119.00
Ecco the Dolphin 2	dt	109.00
Eternal Champions	dt	29.00
F1 Championship	dt	119.00
Fifa Soccer 95	dt	99.00
Flintstones - Movie	dt	119.00
Generation Lost	dt	89.00
Havoc	dt	99.00
Hurricanes	dt	94.00
IMG Int. Tour Tennis	dt	99.00
Jelly Boy	dt	109.00
Jimmy White's Snooker	**uk**	**99.00**
Judge Dredd	dt	119.00
Jurassic Park Rampage	dt	99.00
Justice League	dt	109.00
Kawasaki Super Bikes	dt	89.00
Landstalker	dt	119.00
Lemmings 2	dt	69.00
Lion King	dt	114.00
Lothar Matthäus	dt	109.00
Madden NFL 95	dt	99.00
Mega Bomberman	dt	99.00
Mega SWIV	dt	89.00
Megaman Wily Wars	dt	109.00
Mickey Mania	dt	79.00
Mighty Max	dt	89.00
Mr. Nutz 2	dt	109.00
NBA Basketball	dt	109.00
NBA Jam Tournament	**dt**	**119.00**
NBA Live 95	dt	99.00
NHLPA Hockey '95	dt	99.00
Ottifants	**dt**	**29.00**
PGA Tour Golf 3	dt	89.00
Page Master	**dt**	**109.00**
Pirates o.t.Dark Water	dt	79.00
Pitfall!	dt	109.00
Punischer	dt	109.00
Putty Squad	dt	109.00
Radical Rex	dt	79.00
Red Zone	dt	119.00
Rise of the Robots	**dt**	**69.00**
Ristar (Feel)	dt	109.00
Road Rash 3	**dt**	**85.00**
Road Runner	dt	99.00
Rock'n Roll Racing	dt	109.00
Samurai Showdown	dt	109.00
Schlümpfe	dt	99.00
Seaquest DSV	dt	109.00
Shaq-Fu incl. Musik CD	**dt**	**79.00**
Shining Force 2 (DA)	dt	129.00
Slam Masters	dt	129.00
Soleil (Komp. dt)	dt	111.00
Sonic & Knuckles	dt	99.00
Speedy Gonzales	dt	109.00
Spider Man Animated Series	dt	119.00
Stargate	**dt**	**99.00**
Story of Thore komp.dt.	dt	124.00
Striker	dt	119.00
Super Streetfighter 2	dt	129.00
Syndicate	**dt**	**99.00**
Talespin	dt	49.00
Tazmania 2	dt	109.00
Theme Park kompl. dt.	**dt**	**99.00**
Tiny Toon 2	dt	79.00
Total Football	dt	109.00
Toughman Boxing	dt	89.00
True Lies	dt	99.00
Urban Strike	dt	99.00
Virtua Racing	dt	159.00
WWF Raw	dt	79.00
WWF Raw incl. Video	dt	89.00
Warlock	dt	94.00
Wolverine	dt	99.00
Wonder Boy Monsterworld	dt	49.00
X-Men 2	dt	99.00
Yogi Bear	dt	49.00

Mega Drive-Zubehör

6 Button Joypad	dt	39.00
Action Replay Pro 2 MD	dt	99.00
Mega Drive 2 Lion King Set	dt	269.00
Mega Drive 2 (ohne Spiel)	dt	189.00
Pro Pad 6 Button SV-439	dt	39.00
Program Pad 6 But. SV-443	dt	59.00

MEGA-CD

Battle Frenzy	dt	109.00
Bloodshot	dt	109.00
Chuck Rally-B.C.Racers	dt	109.00
Corpse Killer	dt	89.00
Dragon Lore	dt	89.00
Dragon's Lair kompl.dt	dt	99.00
Ecco the Dolphin 2	dt	109.00
Flying Nightmares	dt	99.00
Formula 1 Racing	dt	109.00
Hook	dt	29.00
Jurassic Park-komp.dt	dt	89.00
Kids on Site	dt	89.00
Make my Video: Kris Kross	dt	29.00
Make my Video: Inxs	dt	29.00
NBA Jam	**dt**	**89.00**
Powermonger	dt	39.00
Prince of Persia	dt	29.00
Rebel Assault	dt	109.00
Road Rash	dt	99.00
Schlümpfe	dt	99.00
Slam City	dt	89.00
Snatcher	dt	89.00
Soul Star (komp. dt)	dt	109.00
Super Strike Trilogy	**dt**	**99.00**
Supreme Warrior	dt	89.00
Syndicate	dt	99.00
Theme Park	dt	99.00
Wolfchild	dt	29.00

Mega-CD-Zubehör

Sega 32X

Doom	dt	129.00
Metal Head	**dt**	**129.00**
Motorcross	dt	129.00
NBA Jam Tournament Edition	dt	129.00
NFL Quarterback Club	dt	119.00
Star Wars Arcade	dt	119.00
Virtua Racing Deluxe	dt	129.00
WWF Raw	dt	129.00

Sega 32X-Zubehör

Mega Drive 32X & Doom	dt	499.00
Mega Drive 32X & Star Wars	**dt**	**469.00**
Mega Drive 32X	dt	379.00

Panasonic 3DO

Dragon's Lair	dt	89.00
Driving Need for Speed	**dt**	**89.00**
Duelin Firemen	us	109.00
Fifa Soccer	dt	89.00
Immercenary	dt	99.00
Magic Carpet	us	89.00
Mega Race	dt	89.00
Panzergeneral	**uk**	**79.00**
Rebel Assault	**dt**	**99.00**
Rise of the Robots	us	109.00
Road Rash	dt	99.00
Sesame Street Numbers	us	89.00
Sherlock Holmes	uk	89.00
Shock Wave	dt	99.00
Shock Wave Op. Jumpgate	dt	79.00
Striker	us	109.00
Syndicate-kompl. dt	**dt**	**99.00**
Theme Park kompl.dt	dt	109.00
Wing Commander 3 Kp.dt.	**dt**	**99.00**

3-DO-Zubehör

3DZero 6 Button Joypad	dt	59.00
Goldstar 3-Do NTSC / 220 V	us	939.00
Infrarot 6 Button Joypad	dt	99.00
Panasonic 3-Do Pal	uk	999.00
Toploader 3-Do NTSC / 220 V	us	939.00

JAGUAR

Alien vs. Predator	dt	119.00
Battlemorph (CD)	dt	99.00
Blue Lightning (CD)	dt	99.00
Brutal Sports Football	dt	129.00
Cannon Fodder	dt	89.00
Checkered Flag	dt	79.00
Club Drive	dt	109.00
Creature Shock (CD)	dt	99.00
Cybermorph	dt	109.00
Dactyl Joust	dt	109.00
Demolition Man (CD)	dt	99.00
Doom	dt	119.00
Dragon - Bruce Lee	dt	89.00
Fight For Life	dt	109.00
Flip Out	dt	109.00
Highlander (CD)	dt	99.00
Hover Strike	dt	109.00
Legions of the Undead	dt	99.00
Robinson Requiem (CD)	dt	99.00
Ruiner Pinball	dt	109.00
Space War 2000	dt	99.00
Syndicate	dt	129.00
Theme Park	dt	129.00
Troy Aikman Football	dt	119.00
Val d'Isere Champ.	dt	109.00

Jaguar-Zubehör

Jaguar CD-Rom Laufwerk	**dt**	**299.00**
Jaguar Grundgerät (PAL)	dt	329.00
Jaguar incl. Cannon Fodder	**dt**	**399.00**
Joypad Atari Jaguar	dt	49.00

!!! Playcom Sonderaktion !!!

Zur deutschen Markteinführung liefern wir mit den jeweils ersten 1000 Vorbestellungen einer Sony Playstation oder eines Sega Saturn ein Spiel KOSTENLOS mit.

Ladenverkauf, KEIN Versand, Preise variieren

Munich Software Center
Theresienstr. 152
80333 München
Tel. 0 89/52 27 87

Versand für Deutschland, Fa. Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300

- *Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.*
- *Vorbestellung möglich.*
- *Kostenlose Gesamtpreisliste.*

Versandkosten per Post DM 7,– zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage. Lierferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht!
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Cybersoft-Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München.
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919

Panasonic

Das FZ 10 von Panasonic wurde komplett neu gestylt und erschien in Japan bereits vor einem Jahr. Die große Chance der 3DO-Maschine liegt im zukunftsträchtigen CD-System. Das ursprüngliche Frontlader-Konzept wurde in ein kostengünstigeres Deckel-System umgewandelt. Das FZ 10 wird Anfang September zur internationalen Funkausstellung in Berlin erscheinen.

● ***Der Erweiterungs-Port auf der rechten Seite ist für die M2-Power Cartridge vorgesehen.***

● ***Das Design des FZ 10 erinnert an den Look der älteren PC Engine-Konsole von NEC. Der Joystick-Eingang und die LEDs wurden gegenüber dem Vorgänger-3DO nicht verändert.***

● ***Scheinbar ohne erkennbaren Grund wurde der Hauptschalter des FZ 10 von der Front-Seite auf die linke Geräte-Seite verlegt.***

● ***Die Rückenansicht des FZ 10. Die Schalter und Ports in der Reihenfolge von links nach rechts: Umschalter für die verschiedenen Länder-Codes, S-VHS-Eingang, Video und Audio (l und r), ein weiterer Erweiterungs-Port, Stromkabelanschluß.***

jetzt 4x in Berlin
Neukölln – Jonasstraße 28/29
Steglitz – Bismarckstraße 63
Friedrichsh. – Rigaer Str. 106
und ganz neu ab 16. Juni 1995:
Spandau – Nonnendammallee 82
U-Bhf. Rohrdamm (Linie 7)

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins Name für Computerspiele und Zubehör

Battle Bugs
Eines der besten und originellsten Strategiespiele des letzten Jahres – jetzt ganz neu auf CD-ROM zum absoluten Knallerpreis!
CD-ROM **39,95**

IndyCar Racing
Das Kultspiel unter den Autorennspielen!
Jetzt neu auf CD-ROM zum "Ich schmeiß' mich weg"-Preis
19,95

Unser Tip des Monats
Full Throttle
– Vollgas –
Lucas Arts präsentiert sein neuestes Adventure mit einer packenden Story und spannenden Actionszenen!
nur auf CD-ROM (e.dA.)
69,95

Jetzt oder nie!
Wing Commander Armada
– solange Vorrat reicht –
PC-Disk
29,95

Die Electronic Arts Klassiker!
Jetzt auf CD-ROM zum Hammerpreis!
Strike Commander
Wing Commander 2
Syndicate Plus
Privateer
je 29,95

Oldtimer
Erleben Sie mit Max Design's herausragender Wirtschaftssimulation die Anfänge der Automobilindustrie – jetzt zum absoluten Hammerpreis!
CD-ROM **39,95**

Nur Fliegen ist schöner!
Flight Unlimited
DER Flugsimulator schlechthin!
– nur auf CD-ROM –
89,95

PC-Spiele	CD	Disk
11th Hour	99,95*	
1942 – Pacific Air War Gold	69,95	
1944 – Across the Rhine	**99,95***	**99,95***
Aces of the Deep (dt.)	89,95	89,95
Aces of the Deep Expansion Disk		39,95
Aladdin		69,95
Alien Breed Tower Assault	69,95	59,95
Alien Olympics	79,95*	79,95*
Alone in the Dark 3 (dt.)	99,95	
Armored Fist (dt.)	89,95	89,95
Atari 2600 Action Pack	**59,95**	**59,95**
Aufschwung Ost	79,95*	79,95
Battle Bugs (dt.) AKTIONSPREIS	39,95	49,95
Battle Isle 2 (dt.)	89,95	89,95
Battle Isle 2 - Scenery CD	49,95	
Bazooka Sue	89,95*	89,95*
Biing! (dt.)	79,95	79,95
Bioforge	99,95	
Blackhawk AKTIONSPREIS		**49,95**
Bob Dylan: Highway 61 Interact.	99,95	
Bolo	59,95	
Bureau 13	79,95	79,95
Cannon Fodder 2		69,95
Caribbean Desaster	89,95*	89,95*
Chaos Control	79,95	
Colonization (dt.)	99,95	99,95
Comanche incl. Missions (dt.)	79,95	69,95
Command & Conquer	**99,95***	
Creature Shock (dt.)	99,95	
Crusader – No Remorse	99,95*	
Cyberia (dt.)	99,95	
Daedalus Encounter	99,95	
Dark Forces (dt.)	99,95	
Das Amt	99,95	89,95
Death Gate	99,95	
Der Reeder (dt.)	79,95*	
Descent	79,95	89,95
Die Siedler		89,95
Die total verrückte Rallye	**79,95**	
Dime City	89,95*	89,95*
Discworld	89,95	79,95
Doom 1 & 2 Utilities (2 CD's)	49,95	
Doppelpass (Anstoss + WorldCup)	89,95	89,95
Dragon Lore – Chapter One (dt.)	89,95	69,95*
Dungeon Master 2	**79,95***	**79,95***
Earthsiege	89,95	89,95
Earthsiege Missionen	49,95*	49,95*
Elite 3 (1st Encounters)	79,95	79,95
FIFA Soccer	69,95	79,95
Flight of the Amazon Queen	89,95*	89,95*
Flightsimulator 5.1 (engl.)	79,95	79,95
Flight Unlimited	89,95	
Front Lines (dt.)	69,95	69,95
Future Dimensions (dt.)	**69,95***	
Great Naval Battles 3	89,95	
Hammer of the Gods	79,95	
Hanse - Die Expedition		49,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)		89,95
Hattrick (BM 3.0) Supporter	59,95	59,95
Hattrick (Ikarion)	99,95*	89,95*
Hell	89,95	
Heros of Might & Magic	89,95*	89,95*
High Seas Trader	69,95*	69,95*
Hokum KA 50 AKTIONSPREIS		**59,95**
Hugo		69,95
Höhlenwelt Saga	89,95	

PC-Spiele	CD	Disk
Iron Assault	79,95	
Iron Cross	89,95*	
Incredible Machine 2	89,95*	79,95*
Inferno (dt.) AKTIONSPREIS	39,95	89,95*
Innocent until Caught 2	69,95*	69,95*
Jagged Alliance	**79,95**	
Joy of Sex	79,95	
Jungle Strike	79,95	79,95
Kaiser Deluxe	69,95*	
King's Quest 7 (dt.)	89,95	
Klik & Play (dt.)	89,95	89,95
Knights of Xentar	**99,95***	
Larry 1-6 Collection komplett	89,95	
Last Dynasty	89,95*	
Legend of Kyrandia 3 (k.dt.)	89,95	
Legionen		69,95*
Lemmings 3 (World of Lemmings)	69,95	69,95
Links 386 Pro (incl. 2 Kursen)	69,95	
Lion King		69,95
Little Big Adventure (dt.)	99,95	
Lode Runner	89,95	69,95
Lost Eden (dt.)	79,95	
Lost Signals	89,95	
Lothar Matthäus Super Soccer	i.V.	69,95
Magic Carpet (dt.)	89,95	
Magic C. Data CD: Hidden Worlds	**39,95**	
Magic of Endoria	79,95*	89,95
Magic the Gathering	99,95*	
Maniac Mansion 2 (dt.)	79,95	69,95
Marco Polo	79,95*	
Master of Magic (dt.)	99,95	99,95
Menzoberranzan	89,95	89,95
Metal Marines		69,95
MS-Golf		119,95*
Myst	99,95	
Nascar Racing	89,95	79,95
Nascar Racing Track Pack	39,95*	
Navy Strike (dt.)	**99,95***	
NBA Live '95	99,95	
NHL Hockey '95	79,95	
Noctropolis (dt.)	99,95	
Panzer General	89,95	89,95
PGA Tour Golf 486	99,95	
Phantasmagoria	99,95*	
Pinball Fantasies Deluxe	69,95	
Pinball Illusions	**79,95***	**69,95***
Pinball Mania		69,95*
Pizza Connection		89,95
Prototype (dt.)	89,95	
Psycho Pinball	89,95	89,95
Ravenloft 2 – Stone Prophet	89,95	
Rebel Assault (dt.)	89,95	
Sam & Max (dt.)	79,95	69,95
Sensible Golf		79,95*
Sensible World of Soccer	69,95*	69,95*
Sim City 2000 (dt.)	99,95	89,95
Sim Tower	**89,95***	**89,95***
Sim Town	89,95*	89,95*
Simon the Sorcerer (dt.)	99,95	99,95
Slipstream 5000	79,95	79,95
Star Trek – Next Generation	99,95*	
Star Trek TNG: Technical Manual	99,95	

PC-Spiele	CD	Disk
Star Wars Screen Entertainment		59,95
Sternenschweif (DSA 2, dt.)	79,95	89,95
Stonekeep	**99,95***	
S.U.B.		79,95*
SuperKarts	99,95	99,95*
Super Street Fighter 2 Turbo	69,95	69,95
System Shock (dt.)	89,95	79,95
Tank Commnader (dt.)	89,95	
Theme Park (dt.)	89,95	79,95
Tie Fighter (dt.)		**79,95**
Tie Fighter Mission Disk (dt.)		39,95
Transport Tycoon (dt.)	99,95	99,95
Transport Tycoon World Editor		39,95
Tuneland (dt.)	**79,95***	
U.F.O. & Master of Orion komplett	79,95	
Under a Killing Moon	99,95	
US Navy Fighter (dt.)	99,95	
USS Ticonderoga	99,95*	
Vollgas – Full Throttle (e.dA.)	69,95	
WarCraft: Orks & Humans	89,95	89,95
Wing Commander 1 + 2 Deluxe	69,95	
Wing Commander 3 (dt.)	109,95	
Wing Com. Armada (Windows)	**79,95***	
Wings of Glory (dt.)	79,95	
Woodruff & Schnibble of Azimuth	79,95	
X-COM – Terror from the Deep	99,95	99,95
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks)	69,95	79,95

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
7th Guest AKTIONSPREIS	19,95	
Beneath A Steel Sky	**19,95**	**19,95**
Burning Steel 2 (engl.)		39,95
Burntime AKTIONSPREIS	29,95	
Chaos Engine		29,95
Cyberia (e.) SONDERPOSTEN	**59,95**	
Dark Legions (engl.)		39,95
Der Clou AKTIONSPREIS	29,95	
Der Patrizier	39,95	49,95
Dune 2 (CD=dt. / Disk=engl.)	39,95	29,95
Eishockey Manager		29,95
Elite 2	39,95	
F-14 Fleet Defender		29,95
F-14 Fleet Defender Gold	59,95	
Fields of Glory (dt.)	39,95	39,95
Formula 1 Grand Prix	**29,95**	**29,95**
Great Courts 2	29,95	29,95
Gunship 2000	39,95	39,95
Hanniball & 200 Spiele	29,95	
Indiana Jones Adventure 3 (dt.)	39,95	39,95
IndyCar Racing	19,95*	
Ishar 1 (dt.)	19,95	19,95
Ishar 2 (dt.)	29,95	29,95
Heimdall 2		29,95
King's Quest 6 (dt.)		**39,95**
Lands of Lore (dt.)	29,95	
Legend of Kyrandia 1	19,95*	
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95	
Lemmings 1+2 kompl.	29,95	
Lothar Matthäus	29,95	29,95
Megarace AKTIONSPREIS	29,95	

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
Mega-Lo-Mania	29,95	
Microcosm	29,95	
Michael Jordan	**29,95**	
Might & Magic 5		39,95
Monkey Island 1 + 2 (dt.)	je 39,95	je 39,95
North & South		29,95
Oldtimer (dt.) AKTIONSPREIS	39,95	49,95
Pirates Gold (dt.)	**29,95**	**29,95**
Populous 2 + Powermonger	29,95*	
Privateer	29,95	
Railroad Tycoon Deluxe		39,95
Railway Challenge		29,95
Red Baron & Railr. Tycoon kompl.	39,95	
Shadow Caster	29,95*	
Sil.Serv.2 & Red Storm Ris. kompl.	39,95	
Space Quest 4 (engl.)		19,95
Space Quest 5 (dt.)		**29,95**
SSN 21 Seawolf	29,95	49,95
Strike Commander	29,95	
Subwar 2050 incl. Scenarios	49,95	
Summer+Winter Challenge	**29,95**	
Super VGA Harrier		19,95
S.W.O.T.L. incl. aller Sceneries	39,95	
Syndicate Plus	29,95	
Taskforce 1942 (dt.)	39,95	39,95
Transarctica	19,95	19,95
U.F.O. – Enemy Unknown	**49,95**	
Ultima 7 (dt.)		39,95
Wing Commander 2	29,95	
Wing Commander Armada		29,95
World Cup USA '94		29,95

Multimedia-Zubehör

CD-ROM Panasonic 562 B, Double Speed	269,95
Soundblaster Midi Adapter	49,95
Soundblaster Pro Value Edition	**149,95**
Soundblaster 16 Bit Value Edition	199,95
Stereo-Lautsprecher	ab 39,95
3,5" MF 2HD	ab 5,99

Joysticks

Advanced Gravis GamePad	39,95
Advanced Gravis Joystick	ab 49,95
Advanced Gravis Joystick "Phoenix"	**199,95**
Flightstick Pro	169,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Gamecard PC (2 Ports)	29,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden. Fordern Sie auch unter Angabe Ihres Systemtyps gegen 1,50 DM Rückporto unseren Gesamtkatalog an!

Versandkosten:
Vorkasse: 6,50 DM – Kreditkarte: 9,50 DM
Nachnahme: 9,50 DM + 3,– NN-Gebühr der Post
ab 250,– DM Bestellwert versandkostenfrei!
Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,– DM

Bestellannahme
Telefon (030) 794 72 111
Telefax (030) 794 72 199

Neue Versandanschrift!
Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstraße 63
12169 Berlin (Steglitz)

BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#
Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

PLAY TIME & KONAMI FRAGEN: Wer wird Deutscher Meister?

Die Ausscheidungsspiele sind bestritten. Die zwölf Bundesfinalisten stehen fest. Die große Endrunde findet am 24. Juni in Berlin statt.

Um an unserem Gewinnspiel teilnehmen zu können, schreibt einfach den Namen Eures Favoriten auf untenstehenden Coupon, klebt ihn auf eine Postkarte und sendet sie an:

Computec Verlag • Redaktion Play Time
Isarstraße 32-34 • 90 451 Nürnberg

GEWINNSPIEL
„Deutscher Meister"

Mein persönlicher Favorit

_____

Was ist passiert?

Februar 1995: Konami veröffentlicht sein neues Fußballspiel "International Superstar Soccer" für das Super NES. Die hervorragenden Bewertungen in der Fachpresse und der Industrie machen das Spiel schnell zu einem Bestseller.

März 1995: Von diesem Erfolg beflügelt, plant Konami die Ausspielung einer Deutschen Meisterschaft in International Superstar Soccer. Innerhalb von vier Wochen finden in zwölf deutschen Großstädten die Ausscheidungsspiele statt, an deren Ende jeweils einer der Bundesfinalisten ermittelt wurde.

Wie geht es weiter?

Genau am 24. Juni, dem Tag des Pokalfinales des DFB, findet, ebenfalls in Berlin, die Endrunde statt. In einem großen Autohaus direkt am Ku´damm stehen sich die zwölf Kontrahenten auf Einladung Konamis gegenüber, um den Deutschen Meister in International Superstar Soccer zu ermitteln.

Und wir?

Play Time und Konami stellen Euch hier eine Auswahl der zwölf Bundesfinalisten vor, die aus den Ausscheidungsspielen in ihren jeweiligen Städten als Sieger hervorgingen. Sie werden in Berlin am Joypad stehen und nach dem Titel greifen. Alle Play Time-Leser können aber jetzt nach saftigen Gewinnen greifen. Ihr müßt nur auf den richtigen Finalisten tippen, der am Ende ganz oben auf dem Meister-Treppchen steht. Schon habt Ihr die Chance, einen echten Konami-Spielautomaten, starke Videospiele und coole Klamotten zu gewinnen.

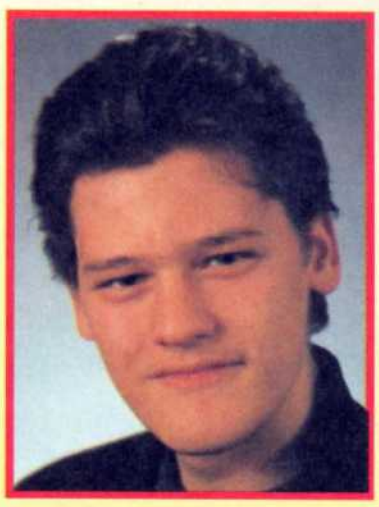
Wer wird's?

Die Finalisten

Hier haben wir für Euch eine Auswahl der Berlin-Finalisten zusammengestellt und sie gefragt, mit welchem Motto sie ins Match gehen werden. Also, wer denkt Ihr wird Deutscher Meister?

Christian Lenz
Dortmund
"The best I am, the best I was and the best I will ever be."

Lars Meißner
Berlin
"Lars besiegt jeden, von der Erde bis zum Mars."



Andreas Herrmann
Bremen
"Um das Spiel zu gewinnen, muß man selbst zum Spiel werden."

André Kuhlo
Dresden
"Und tschüß - der Nächste bitte."

Radomir Miksat
Hamburg
"Ich sage nicht viel, ich zeige es im Spiel."

Ramadan Oglu
München
"Ramadan putzt die Gegner weg."

Sinan Köksal
Berlin
"Bei Superstar Soccer bin ich der Superstar Zocker."

Thomas Brügmann
Karlsruhe
"Ich bin klein, aber meine Schüsse sind fein."

Nadir Cetinkaya
Nürnberg
"Es kann nur einen geben."

Jetzt abgreifen!

Und hier sind sie: Die Super-Gewinne, die Ihr Euch holen könnt, wenn Ihr auf den Richtigen tippt.

1. Preis

Der einzig wahre Soccer-Spielautomat von Konami kommt direkt aus der Spielhalle zu Euch ins Wohnzimmer.

2. Preis

Das Konami Batman-Pack: Batman Returns und Batman & Robin (SNES).

3. Preis

Animaniacs (wahlweise SNES/MD).

4.-10. Preis
je ein Sparkster T-Shirt.

11.-15. Preis
je eine Konami Sporttasche.

16.-20. Preis
je eine Probotector Baseball-Cap.

21.-100. Preis
je einen Konami Games Guide.

Prisoner of Ice

Eis mit Stil

■ Hersteller: Infogrames . Preis ca.: DM 130,- ■

Die Götter müssen verrückt sein: Kaum haben die Fans von schaurig-schönen H. P. Lovecraft-Abenteuern Alone in the Dark 3 überstanden, läßt es uns der französische Spiele-Produzent Infogrames erneut eiskalt den Rücken hinunterlaufen. In einem nervenaufreibenden High-Tech-Adventure aus der Call of Cthulhu-Reihe erwarten Euch knackige Puzzles und erlesene SuperVGA-Animationen.

Januar 1937: Das amerikanische U-Boot H. M. S. Victoria nimmt den Polarforscher Björn Hamsun und zwei ominöse Holzkisten an Bord. Björns Vater kann nicht mehr gerettet werden und wird vermutlich in einer geheimen Basis der Nazis gefangengehalten. Oberleutnant Ryan übernimmt nach mehreren mysteriösen Todesfällen unter den Crew-Mitgliedern das Kommando und kommt auf die Spur eines unheilvollen Kultes, der sich um die sogenannten „Prisoners" rankt. Im folgenden verschlägt es unseren Helden in ein Museum samt angeschlossener Bibliothek, auf die Falkland-Inseln und gegen Ende des Spiels sogar in das Nazi-Geheimquartier Schloßadler, ehe es zum alles entscheidenden Showdown mit den Cthulhu-Mächten kommt.

Was sich auf Anhieb wie die leicht abgewandelte Zusammenfassung des Indiana Jones-Streifens „Jäger des verlorenen Schatzes" liest, ist die Vorgeschichte von Prisoner of Ice. So lautet der Titel eines Adventures, das nach zwei Shadow of the Comet-Abenteuern und drei Alone in the Dark-Episoden bereits das sechste Spiel darstellt, das sich an den Schauermärchen von H. P. Lovecraft orientiert. Die Frage, die uns alle beschäftigt: Was ist denn bitteschön ein „Prisoner"? Auf den ersten Blick ähneln die mörderischen Biester im trendigen Stahlblau einer Rise of the Robots-Blechdose, da sie einerseits ebenso brillant gerendert und animiert durch die Gegend marschieren und andererseits über eine vergleichbare Portion Niederträchtigkeit verfügen. Die Prisoners töten ihre Feinde mit rasiermesserscharfen Klauen oder fangen sie mit ihren langen Tentakeln ein und stopfen sie gierig in ihren Schlund. Im Laufe der Handlung stellt sich heraus, daß die Nazis diese okkulten Superwaffen nutzen wollen, um die Weltherrschaft an sich zu reißen. Tiefgekühlt und schockgefrostet werden die Prisoners in den Räumen des Nazi-Stützpunktes bis zu ihrem Einsatz aufbewahrt.

Nur vom Feinsten: Infogrames hat keine Kosten und Mühen gescheut

Prisoner of Ice wird ausschließlich auf CD-ROM ausgeliefert und kann sowohl im Standard-VGA-Modus (320 x 200 Bildpunkte) als auch mit der wesentlich attraktiveren Super-VGA-Auflösung betrieben werden. Letztere Einstellung zeich-

● *Mit zwei magischen Schwertern tragen Ryan und der Nazi-Scherge das alles entscheidende Duell aus.*

● *Im Verlies der Basis Schloßadler harren die Gefangenen der Dinge, die da kommen.*

● *Sobald das Eis in der Umgebung taut, können sich die Prisoners befreien.*

● *Auf dem Stützpunkt der Nazis werden die gefürchteten Prisoners zum Leben erweckt.*

ROOTS

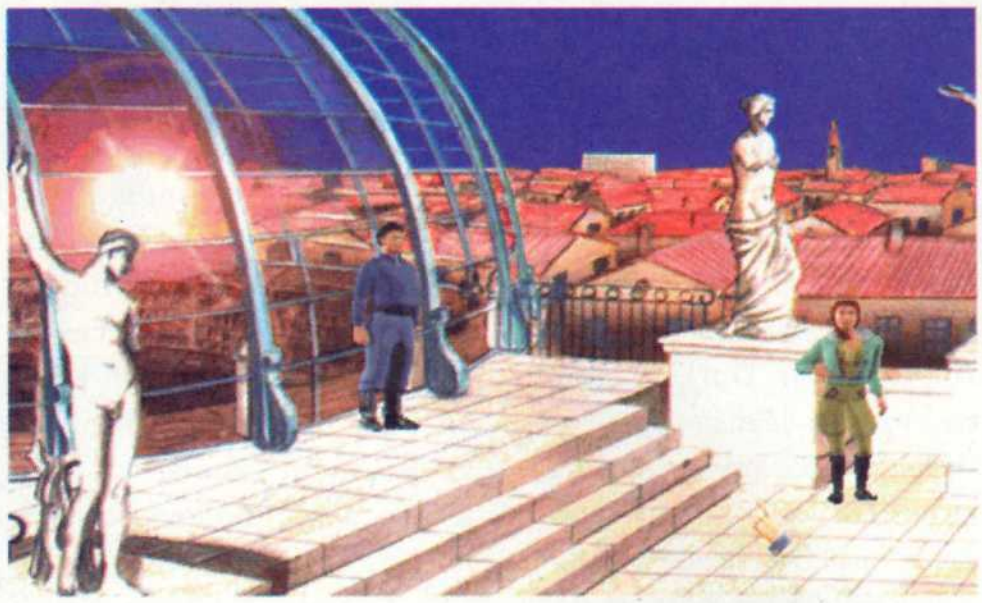
Prisoner of Ice basiert auf den Ideen des Fantasy-Schriftstellers H. P. Lovecraft. Infogrames orientierte sich an Shadow of the Comet 1 und 2 sowie bei den Action-Adventures Alone in the Dark 1, 2 (oben) und 3 und an den Romanvorlagen.

● *Prisoner of Ice enthält einige Sackgassen, die zum Tod Ryans führen. Beispielsweise wird er bei ungeschicktem Verhalten im Roten Saal von Schloßadler erschossen. Glücklicherweise speichert das Programm vor solchen Stellen automatisch ab.*

VIEWPOINT

Ganz schön spannend, was die Jungs von Infogrames da in überschaubaren SuperVGA-Häppchen auf die Cthulhu-Jünger loslassen. Die Story ist wirklich packend, die Atmosphäre stimmt, und durch die hochauflösenden Grafiken in Verbindung mit der gekonnt arrangierten Musik entsteht tatsächlich das ersehnte Spielfilm-Feeling, das sich bei mir das letzte Mal während der exzessiven Wing Commander 3-Sessions eingestellt hat. Allerdings hält das Vergnügen nicht gerade lange vor: Ein erfahrener Spieler benötigt maximal einen Nachmittag, ehe der Abspann über den Monitor flimmert. Bedingt durch den moderaten Schwierigkeitsgrad können wir das Spiel deshalb vor allem den Adventure-Neulingen ans Herz legen.

Petra Maueröder



● ***Auf der Terrasse eines Museums entdecken Ryan und seine Begleiterin seltsame Statuen, die wichtige Hinweise zur Lösung eines Rätsels liefern.***

● ***Hinter den Unmengen von Büchern verbirgt sich ein Geheimgang, mit dem man in bestimmte Räumlichkeiten der Bibliothek vordringen kann.***

● ***Wer sich in den Büros gut umsieht, entdeckt z. B. versteckte Tresore hinter Bildern oder nützliche Gegenstände in Schubladen.***

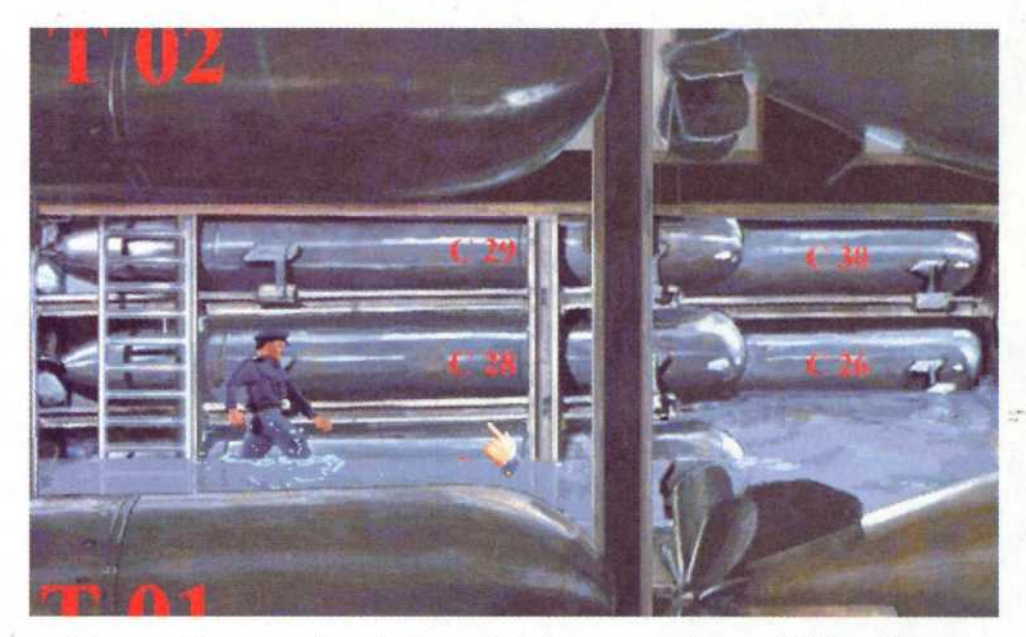
● ***So grausig zugerichtet sehen die Opfer der Prisoners aus: Der Körper der Leiche ist über und über mit grünem Schleim bedeckt.***

net sich durch gerenderte und detailliert animierte Sprites aus, deren Bewegungsabläufe erstaunlich realistisch wirken. Die Hintergründe sind nur so gespickt mit Kleinigkeiten, die man sich mit einem Klick auf die rechte Maustaste näher ansehen kann. Preis der Detailverliebtheit: Es gibt tatsächlich einige Dinge (z. B. Pünktchen auf einer Landkarte oder eine winzige Injektionsnadel), die nur wenig größer als zweieinhalb Pixel sind und im Farbenrausch unweigerlich untergehen. Auch ansonsten kann sich die Grafik durchaus sehen lassen: Hin und wieder wird die Story von kurzen gerenderten Zwischensequenzen unterbrochen, die Euch über Vorkommnisse an anderen Lokalitäten informieren. Für die deutsche Übersetzung der Bildschirm-Texte und die Synchronisation der qualitativ hochwertigen deutschen Sprachausgabe wurden offensichtlich Profis engagiert, die ihr Handwerk verstehen. Gleiches trifft auf den orchestralen Soundtrack zu, der aus den Lautsprecherboxen wummert. Eine passendere musikalische Untermalung der Szenen kann man sich nicht vorstellen.

Die kleinen Dinge des Lebens: Wer suchet, der findet?

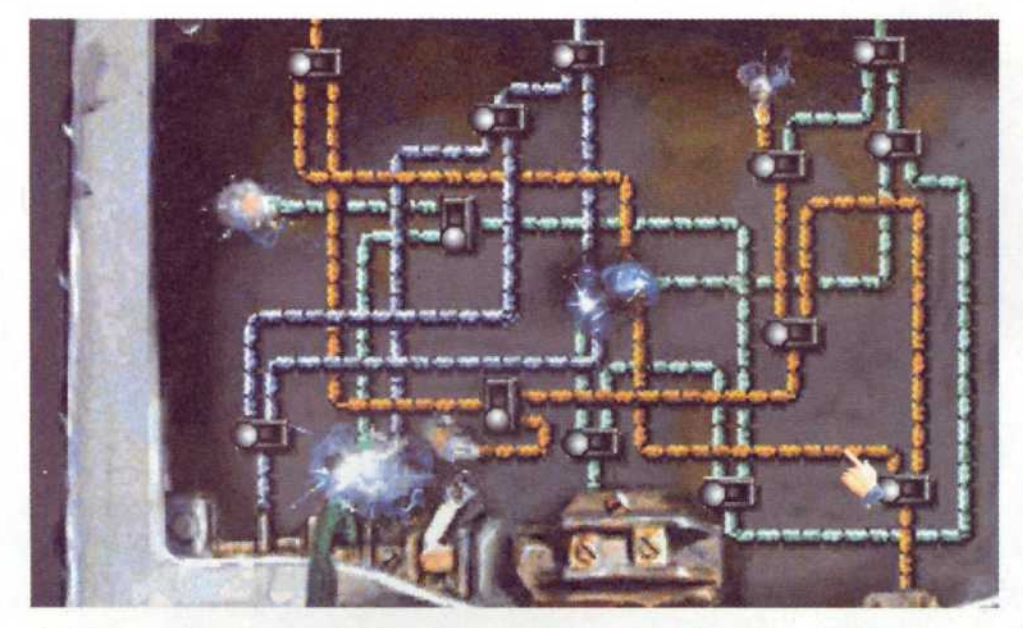
Bei aller Euphorie über das edle Adventure wollen wir aber nicht verschweigen, daß Adventure-Junkies mit langjähriger Praxis durch die Puzzles gnadenlos unterfordert werden. Hingegen ist das Niveau der Rätsel für Einsteiger und Fortgeschrittene maßgeschneidert. Die Gründe dafür sind vielschichtig: Zum einen besteht die größte Herausforderung meist darin, die mikroskopisch kleinen Gegenstände zu finden, was sich wie üblich mit pixelweisem Absuchen des Bildschirms bewerkstelligen läßt. Das Überraschende dabei: Oft tauchen einzelne Objekte erst nach mehrmaligem Besuch eines Raumes auf (Zitat Ryan: „Hopp-la, das muß ich vorhin übersehen haben ..."). Zum zweiten befinden sich nur selten mehr als ein halbes Dutzend Gegenstände im Inventory. Außerdem wird unser Held bei Ortswechseln im Normalfall seine gesamte Habe los. Drittens hält sich die Anzahl der jeweiligen Schauplätze im Rahmen, so daß man im äußersten Notfall auch mal mit Ausprobieren zügig vorankommt. Und vier-

Das Intro



● ***Bevor Ryan als „lebende Kanonenkugel" in einem Torpedo Platz nehmen darf, muß er eine Möglichkeit finden, damit das Wasser in diesem Raum abläuft.***

● ***Auch der Doktor des britischen Marinestützpunktes kann sich keinen Reim auf die Krankheitssymptome des Polarforschers machen.***



● ***Rätselhaft: Erst bei den richtigen Schalterstellungen kann ein elektronisches Sicherheitssystem überlistet werden.***

tens sind die Puzzles ungewohnt logisch und in gewisser Weise vorhersehbar, weil eins zum anderen paßt: Der gefundene Schlüssel öffnet wundersamerweise das einzige Schloß weit und breit und die kleine Batterie fühlt sich im vorher nicht funktionstüchtigen Scanner am wohlsten. Ebenso wie bei den neueren LucasArts-, Sierra- und Westwood-Adventures gibt es keine Verben oder Icons mehr. Stattdessen werden alle Aktionen (Nehmen, Geben, Reden etc.) ausschließlich mit der linken Maustaste abgewickelt, während die rechte für das Begutachten von Gegenständen zuständig ist. Das Inventory kommt zum Vorschein, wenn man mit dem Cursor an den oberen Bildschirmrand stupst.

Save often, save early

Während des Spiels darf jederzeit gespeichert werden, wobei im Restore-Menü neben einer Kurzbeschreibung auch ein Bildchen zur Gedächtnisstütze angeboten wird. Vor kritischen Situationen speichert das Programm vollautomatisch ab, um den Spieler vor unnötigem Frust zu bewahren. Gelegenheiten zum plötzlichen Exitus gibt es genügend: Ryan wird im Laufe des Spiels wahlweise von den Krallen der Prisoners durchbohrt, versinkt in einer Lavalache, wird von den Nazis an die Wand gestellt oder als Saboteur vor dem Kriegsgericht zum Tode verurteilt, womit das Adventure jeweils ein recht abruptes Ende nimmt. An einigen Stellen ist man geradezu gezwungen, mehrmals hintereinander den letzten Spielstand zu laden und die plausiblen Lösungswege durchzutesten, ehe sich der gewünschte Erfolg einstellt.

Trotz der erwähnten Vorbehalte lautet unsere Empfehlung: Wer dem Cthulhu-Kult nach den Erfahrungen mit den mehr schlechten als rechten Shadow of the Comet-Langweilern oder den nicht immer ganz fairen Action-Adventures der AITD-Trilogie abgeschworen hat, sollte sich unbedingt Prisoner of Ice ansehen. Es garantiert einige Stunden bester Unterhaltung auf dem neuesten Stand der Technik. Die filmreife Handlung und die wunderschönen Grafiken lassen einen nicht mehr los, bis man dem Geheimnis der ominösen Prisoners auf die Spur gekommen ist.

Petra Maueröder

Energie!!!

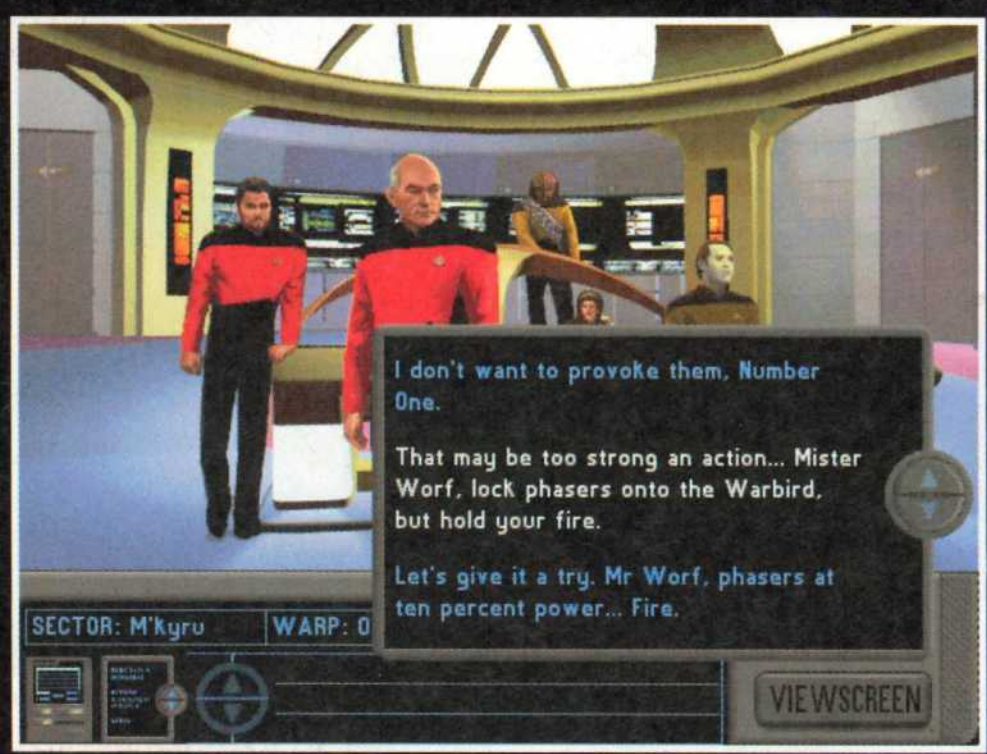
Star Trek: The Next G

■ Hersteller: Spectrum Holobyte/MicroProse . Preis ca.: DM 140,- ■

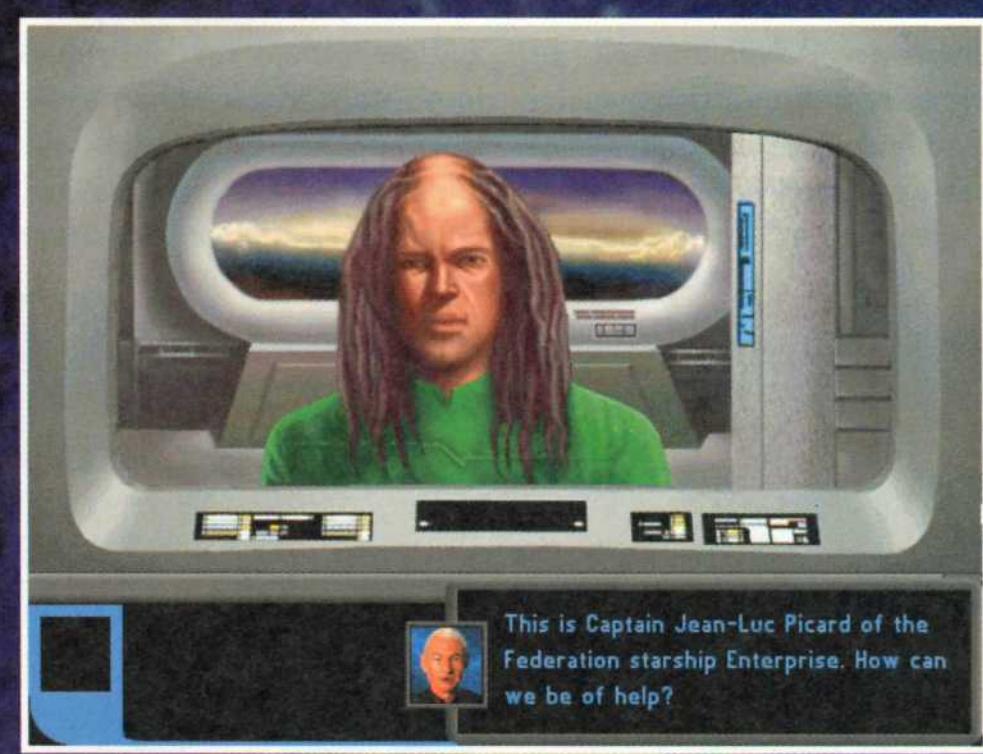
"Der Weltraum. Unendliche Weiten....". Mit diesen magischen Worten trat die amerikanische Fernsehserie Star Trek, in Deutschland Raumschiff Enterprise, vor über 25 Jahren eine Lawine los, die bis heute nicht zu stoppen ist. Der mittlerweile verstorbene Begründer der weltweiten Erfolgsserie, Gene Roddenberry, konnte damals nur ahnen, daß Star Trek wie kein anderer Sci-Fi-Stoff die nachfolgende Fernseh- und Literaturgeneration positiv beeinflussen würde.

Als Nachfolger von William Shatner lösten Patrick Stewart alias Captain Picard und seine Mannen die alte Mannschaft der USS Enterprise ab. Wie vor einigen Jahren im Fernsehen geschehen, so findet nun auch auf dem PC die Star Trek-Wachablösung statt. Obwohl die Folgeserie Star Trek: The Next Generation außerhalb der Trekker-Fangemeinde nicht mehr ganz so populär wie einst Captain Kirk und Mr. Spock durchs Weltall saust, überzeugt sie dennoch durch hochmoderne Tricktechnik und exzellente Schauspieler. Was beide Serien sowie die Kinofilme auszeichnet und zu etwas Besonderem machen, ist vor allem der politische Weitblick und der möglichst aggressionsfreie Umgang mit anderen Völkern und fremden Lebensformen. Ob es bei The Final Unity ebenso friedliebend

● Als Captain steht man oft vor Entscheidungen und muß zwischen verschiedenen Antworten wählen.



● Begegnungen mit fremden Kulturen stehen der Crew genau wie beim TV-Vorbild häufiger bevor.



eneration - The Final Unity

● ***Der Waffenleitstand verlangt besonders verantwortungsbewußtes Handeln.***

und gewaltarm zugeht wie bei den TV-Vorbildern?

Mit Warp 8 ins Abenteuer

Den Serien nacheifernd, wird nach dem Laden eine hervorragend in Szene gesetzte Introsequenz gestartet, die mit eindrucksvoller gerenderter Grafik einen ersten Vorgeschmack auf die Handlung bietet. Mit einem bedienungsfreundlichen Setup-Programm könnt und solltet Ihr die VGA-Auflösung Eurer Rechnerpower anpassen. Von normal bis hochauflösend und Klein- bis Vollbildmodus läßt sich alles der verwendeten Karte entsprechend einstellen. Nach der Story-Einführung hört man eine wohlbekannte Stimme das bei Fans immer noch gänsehauterzeugende "Space. The final frontier..." zitieren. Bei der anschließenden Einblendung des Star Trek-Logos und der Darstellernamen (inklusive vorbeizischender Enterprise) hat man endgültig Fernsehsessel-Feeling erreicht. Doch gemütliches Zurücklehnen ist nicht angebracht. Gleich auf der Brücke angekommen, müßt Ihr in

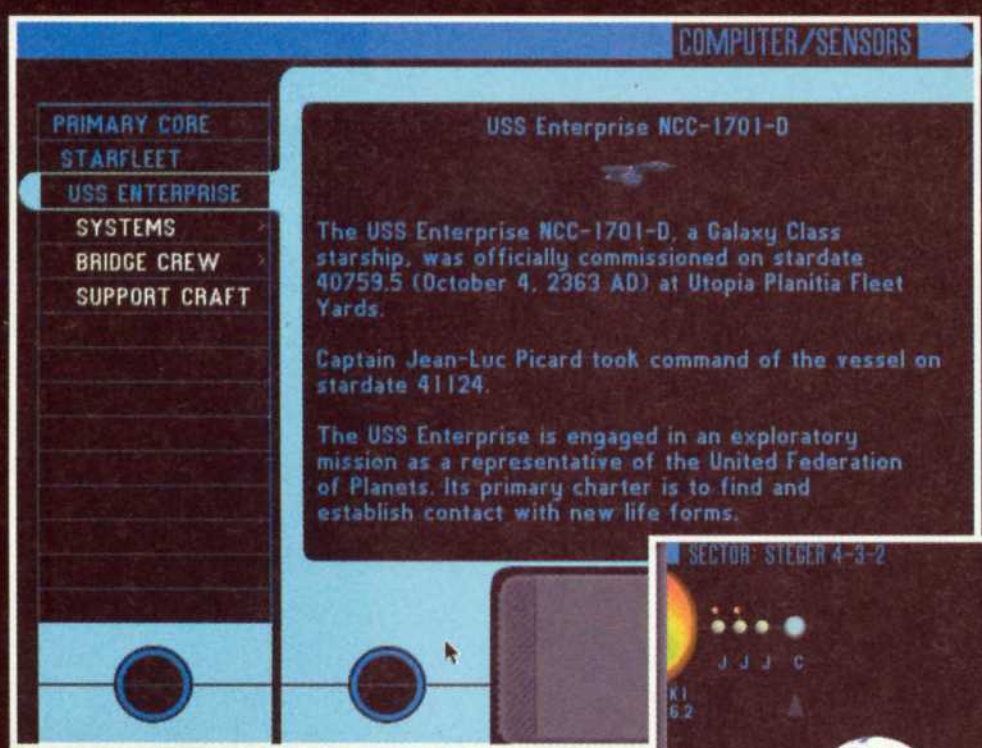
VIEWPOINT

Als altem "Trekkie" fällt mir eine objektive Bewertung natürlich schwer. The Final Unity bietet ein wahres Fest für Augen und Ohren, Dialoge im Multiple Choice-Verfahren sind allerdings nicht jedermanns Geschmack, und der Ausgang so mancher Mission scheint stark vorherbestimmt. Trotzdem macht das Game vor allem wegen des unerhört gut rübergebrachten Star Trek-Feelings einfach Spaß. Die Story ist spannend, und die technische Seite, bis auf die angesprochenen Bugs in dem vorliegenden Testmuster, einwandfrei. Für Fans sowieso ein absolutes Muß, alle anderen können ruhig einmal beide Augen darauf werfen.

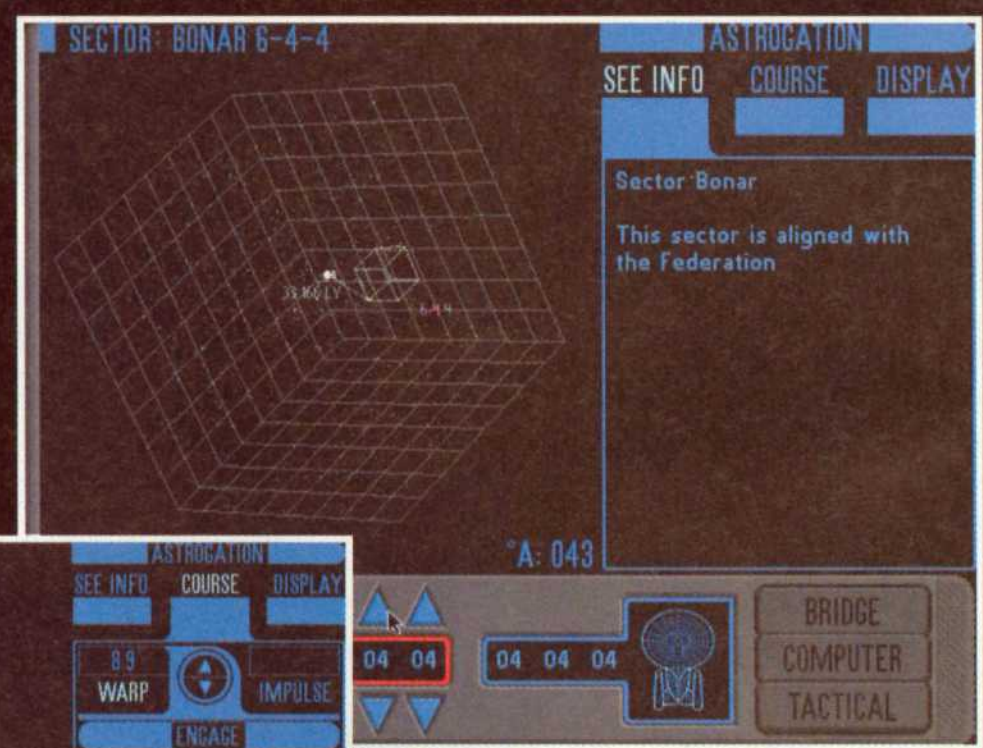
Bernd Diehl

Die Startschwierigkeiten der Enterprise

Seit 1963 versuchte Gene Roddenberry, der geistige Vater des Raumschiffs Enterprise, vergeblich einen Geldgeber für seine Idee zu finden. Die amerikanische Fernsehgesellschaft NBC zeigte schließlich Interesse und gab die Mittel für einen Pilotstreifen frei. Am 12. Dezember 1964 begannen die Dreharbeiten zum Pilotfilm "The Cage" und damit der Start für eine der erfolgreichsten und bekanntesten TV-Serien überhaupt. 1965 wurde "The Cage" dann mit einem Budget von 630.000 Dollar fertiggestellt und der NBC übergeben. Die lehnte allerdings mit der Begründung "zu anspruchsvoll" ab und verlangte einen weiteren Pilotfilm, der jedoch nur noch mit 300.000 Dollar produziert werden durfte. So nach und nach verschaffte sich Star Trek gerade wegen des friedvollen Grundgedankens, der zur damaligen Zeit völlig neu war, ein treues Publikum. Auch die 1987 erstmals ausgestrahlte Nachfolgeserie "The Next Generation" hat mittlerweile ihren festen Platz im Herzen der Trekkies.



● *Neben unzählig vielen anderen Infos spuckt der Computer natürlich auch die technischen Daten der Enterprise aus.*



● *Zur Navigation stehen einem mehrere Kartenabstufungen zur Verfügung. Hier die Gesamt-Sternenkarte.*

der Rolle von Captain Picard entscheiden, ob der Konflikt aus dem Intro friedlich beigelegt werden kann oder mit Waffengewalt gelöst werden muß. Bevor solche Entscheidungen getroffen werden, solltet Ihr nach guter alter Starfleet-Tradition die Meinungen und Vorschläge Eurer Brückenbesatzung einholen. Der erste Offizier Riker oder der Android Data haben fast immer brauchbare Ideen, die Euch zumindest anfangs den Einstieg erleichtern können. Die Kommunikation verläuft im gesamten Spiel über das schon aus den alten LucasArts-Abenteuern bekannte Antwort-Auswahlverfahren. Alle Dialoge werden zumindest teilweise von den Original-Schauspielern gesprochen und sind durch die glasklare Aussprache nicht nur von Englischprofis gut zu verstehen. Besonders das lupenreine Oxford-Englisch von Captain Patrick Stewart muß man einfach gehört haben. Zusätzlich kann aber auch per Optionsmenü der Text eingeblendet werden.

ROOTS

Zum 25-jährigen Star Trek-Jubiläum veröffentlichte Interplay vor ca. drei Jahren einen grafisch ansprechenden und gut durchdachten Adventure/Action-Mix. Kirk, Spock und Pille müssen jede Menge spannende Rätsel in Indiana Jones-Manier lösen. Die übliche Prise Spock/Pille-Humor darf dabei nicht fehlen. Falls Ihr das Teil im Kaufhauswühltisch noch finden könnt - zugreifen!

Was sagen Sie dazu, Nr. 1?

Nachdem die Enterprise die garidianischen Flüchtlinge aus der Einleitung erfolgreich an Bord gebeamt hat, wird der rote Faden, der sich durch das gesamte Spiel zieht, langsam ersichtlich. An dieser Stelle soll natürlich nichts über die eigentliche Handlung verraten werden, die sich Mission für Mission weiterentwickelt. Durch den linearen Aufbau der Missionen bleibt zwar wenig Freiraum, sich für oder gegen bestimmte Einsätze zu entscheiden, jedoch fällt das durch den dynamischen Handlungsverlauf nicht allzusehr ins Gewicht. Der Schwierigkeitsgrad ist von Einsteiger bis Profi einstellbar. Durch die vorgegebenen Fragen- bzw. Antwortkataloge ist die richtige Vorgehensweise durch ständiges Abspeichern und Ausprobieren schnell herauszufinden. Damit ist der Wiederspielbarkeitswert naturgemäß nicht sehr hoch, denn an den wirklich stimmungsvollen Zwischenanimationen (z. B. Anflug an eine Starbase) hat man sich relativ schnell sattgesehen und -gehört. Beim Sound konnten die Programmierer ja fast nichts verkehrt machen. Die prägnantesten Klänge wurden kurzerhand aus der Serie übernommen. Von Alarmstufe

Alles vorbereiten zum Beamen!

Die Enterprise im Anflug....

...auf eine der zahlreichen Sternenbasen...

...ist ein wirklich imposanter Anblick.

● *Alle Einträge ins Logbuch werden vom Bordcomputer gespeichert und können natürlich jederzeit nachgelesen werden.*

Rot bis zum Kommunikatorsignal ist so ziemlich alles vertreten, was Star Trek auch für ungeübte Ohren unverwechselbar macht. Eine General Midi-Soundkarte sei an dieser Stelle übrigens jedem ans Herz gelegt, denn die Sounds klingen zwar auf jedem SoundBlaster-Klon gut, die musikalische Untermalung hört sich jedoch erst mit General Midi so richtig orchestral an.

Faszinierend!

Alle wichtigen Schiffsektionen lassen sich besuchen und entsprechend benutzen. Maschinenraum, Wissenschaftsstation, Waffenkontrolle und vieles mehr kann und muß je nach Einsatzvorgabe möglichst vernünftig bedient werden. Besonders gelungen ist die Navigation der Enterprise. Auf einer dreidimensionalen Sternenkarte, die frei drehbar ist, könnt Ihr alle relevanten Positionen anwählen, die dann z. B. im Fall einer Starbase eine Grafik des angewählten Objekts zeigt. Während der unvermeidbaren Raumkämpfe können auf einer taktischen Karte die manövrierenden und feuernden Raumschiffe bewundert werden. Alles in allem ist jeder Bildschirm in The Final Unity Star Trek-typisch durchgestylt und vermittelt dank der hohen SuperVGA-Auflösung tatsächlich TV-Atmospäre. Wie so oft, wenn herausragende Technik in einem Computerspiel verwendet wird, sind die Anforderungen an Euren heimischen Rechenknecht wahrlich nicht von Pappe. Auf einem 486 DX2 mit 66 MHz und 8 MB RAM muß selbst bei 256 Farben Auflösung bei den Zwischensequenzen ein leichtes Ruckeln in Kauf genommen werden. Wer The Final Unity gar in der hohen Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten unter 16 Bit-Farbtiefe erleben will, der sollte unterm Schreibtisch schon einen Pentium mit mindestens 90 MHz und möglichst 16 MB RAM stehen haben. Erwähnt werden muß auch, daß in unserer Testversion von The Final Unity häufiger erhebliche Bugs auftraten: So stürzte das Spiel mitunter ab, einzelne Missionen waren nicht spielbar oder es traten Wiederholungen auf. Wir wollen Euch das nicht vorenthalten, weil es sich bei unseren Mustern ausdrücklich um Testversionen handelte. Von Herstellerseite wurde jedoch zugesichert, alle Bugs bis zum Stapellauf der Enterprise in den Läden zu beseitigen. Sollte das gelingen, müßt Ihr Euch das atmosphärisch dichte Spektakel einmal ansehen.

Bernd Diehl

Der Vorspann

Popcorn herausgekramt, Cola in der Hand: Kino-Feeling.

"Space. The final frontier...."

"These are the voyages..."

"...of the Starship Enterprise."

INFO BITS

Mind. 80486 mit 33 MHz, 8 MB RAM
VGA-Karte mit VESA-Treiber
Mind. DoubleSpeed-CD-ROM
unterstützt alle gängigen Soundkarten
Maus
Empf. Pentium 90 mit 16 MB

GRAFIK 089
SOUND 090
FUN 080

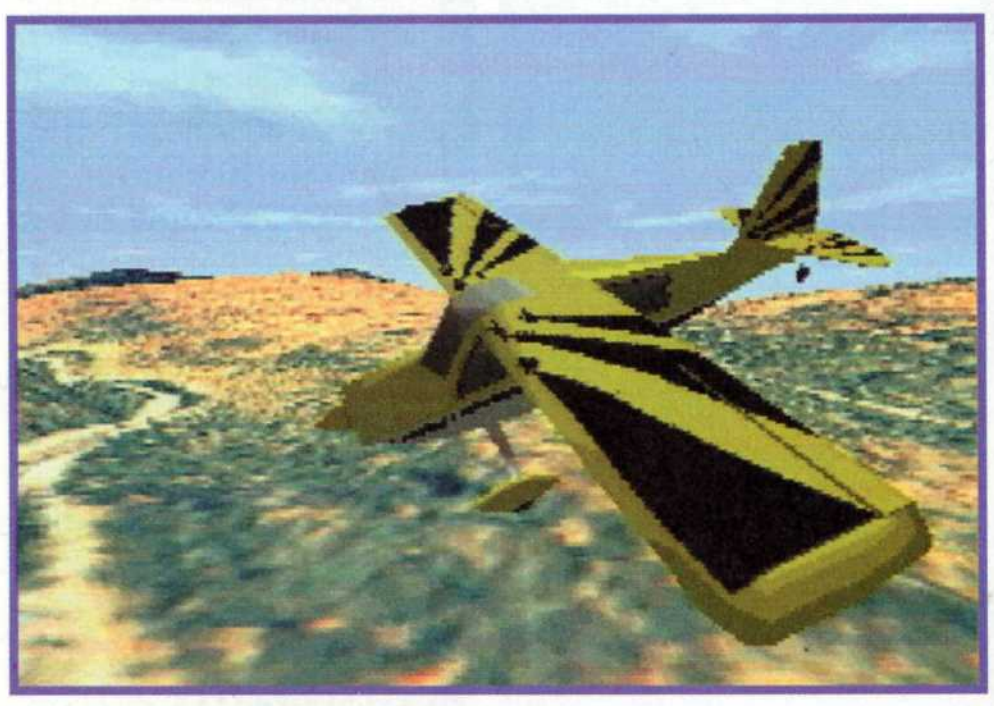
Flight Unlimited

Kunstfliegen

■ Hersteller: Looking Glass . Preis: ca. DM 130,- ■

Was macht einen guten Flieger aus? Wohl eher die totale Beherrschung seines Fluggeräts als das muskelschwangere Herumprotzen mit übermäßiger Feuerkraft. Flight Unlimited vermittelt dem ungeübten Piloten die Grundkenntnisse des Fliegens und verzichtet komplett auf den Baller-Part. Also Loopings, Schrauben und waghalsige Sturzflüge anstelle von Dogfights, Bombardements und Patrouilleflügen. Dabei setzt das Programm in allen Punkten auf puren Realismus, genauestens berechnete Thermik, exaktes Flugverhalten und, bisher noch nie dagewesen, fotorealistische Grafiken.

Eine Reihe guter Flug- und Luftkampfsimulatoren haben schon einen gesicherten Stammplatz in der Bestenliste aller Spiele. Ein Flightsimulator 5 oder ein Strike Commander machen es jedem Neuling schwer, auf diesem Spielesektor Fuß zu fassen. Da sind schon Innovationen, etwa ein aufregendes anderes Spielkonzept, gefragt, um den mächtigen Vorgängern Paroli bieten zu können. Flight Unlimited versucht, auf dem Gebiet des Kunstfluges die Herzen der Spieler zu erobern. Mit fünf verschiedenen Maschinen sollen hier eifrig Flugstunden gesammelt werden. Dabei ist aber nicht an einen Vergnügungsflug zu denken! Nein, die wildesten Flugmanöver mit kuriosen Starts und Landungen sollen geübt werden. Eine Vielzahl von Außen- und Innenansichten machen es dem Spieler möglich, sein Flugzeug aus den verschiedensten Perspektiven und Blickwinkeln zu steuern. Aber keine Angst, es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen.



● ***Selbst die Bewegung der Klapen ist zu sehen.***

Ein Auswahlmenü der besonderen Art!

Ausgangspunkt des Spiels ist das Skybrace Flugfeld in Virginia, als Greenhorn der Lüfte steht Ihr im Büro des Flugplatzes. Geschickt ins Geschehen eingebaut, befindet sich der Spieler somit gleich im Hauptmenü. In überzeugender 3D-Grafik bewegt man sich mit Hilfe der Maus durch den Raum vorbei an verschiedenen Gegenständen, die jeweils eine eigene Bedeutung haben. Dabei wurde auch an nette Details, wie z. B. einen Getränkeautomaten mit bekanntem rot-weißen Werbeaufdruck oder einen Ausblick durch die Fenster auf das Rollfeld, gedacht. Untermalt wird das Ganze durch Geräusche von vorbeifliegenden Flugzeugen oder bellenden Hunden. Bewegt sich der Spieler im Büro, so entdeckt man ein Regal mit Logbüchern. Hier ist es möglich, die Anzahl der bereits geleisteten Flugstunden zu begutachten. Zu Anfang herrscht natürlich bei einem Neuling gähnende Leere. Daneben befinden sich ein Zeichenbrett für den Flugkurs (siehe Kasten) und ein Globus für die Auswahl verschiedener Flugfelder in der ganzen Welt. Die Programmierer haben die Möglichkeit geschaffen, die

eichtgemacht

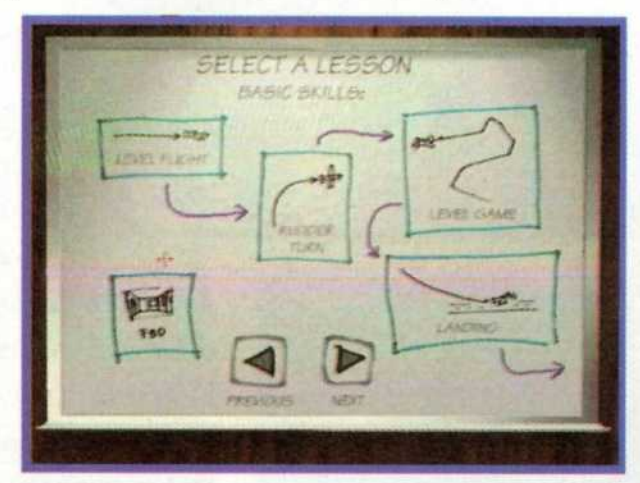
begrenzte Anzahl durch eine spätere Zusatz-CD zu erweitern. In der Mitte des Raumes steht ein Tisch mit fünf Flugzeugmodellen. Sie stehen symbolisch für die Fluggeräte, die der Spieler zur Verfügung hat. Jede der Maschinen wartet natürlich mit anderen Flugeigenschaften auf. Als Besonderheit präsentiert sich sogar ein Segelflieger, mit dem es möglich ist, geräuschlos durch die Lüfte zu gleiten. Dazu müssen allerdings die entsprechenden Thermalwinde optimal ausgenutzt werden. Desweiteren stehen dem Spieler noch ein Hoop Course, das ist ein Rundflug mit allen Maschinen der Reihe nach, und die Ausgangstür des Büros zum Verlassen des Spiels zur Verfügung.

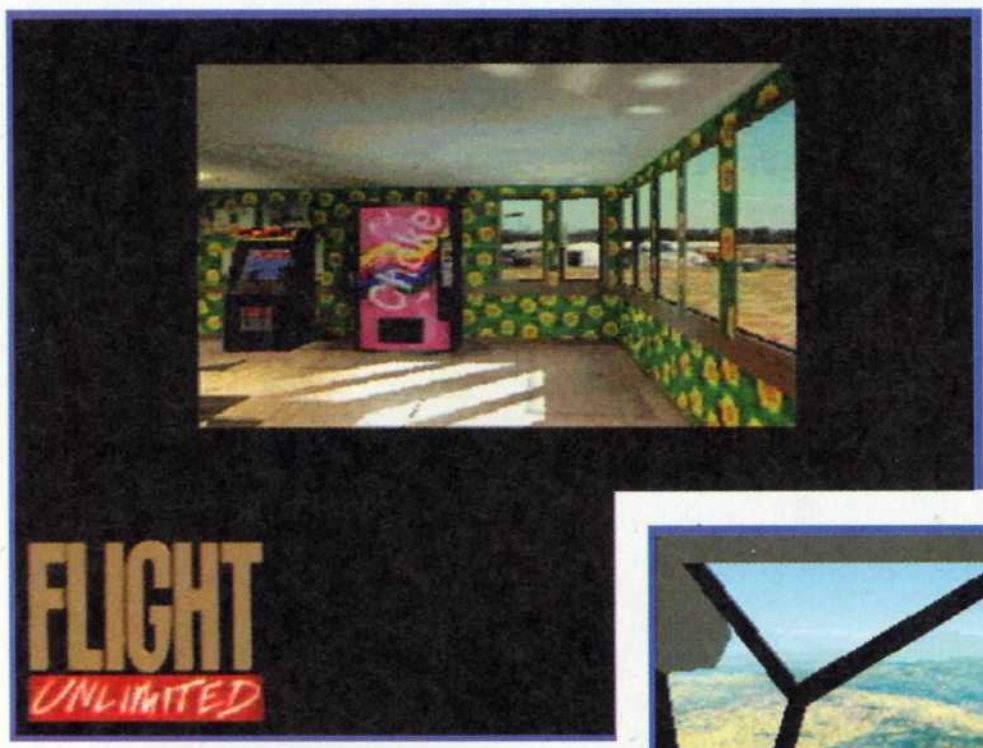
High-Tech garantiert Flug-Genuß!

Hat man sich für ein Flugzeug entschieden, geht es gleich zur Sache. Es besteht die Möglichkeit, das Spiel auf der Startbahn oder mitten im Flug zu beginnen. Dieses hat sich als sehr nützlich erwiesen, da zum Üben von Flugmanövern nicht jedesmal vorher ein Start hingelegt werden muß. In der Luft präsentiert sich dem Flieger ein wahrer Augenschmaus, wie er bisher in diesem Genre nicht zu erleben war. Nicht Polygone wurden zur Bodendarstellung verwendet, sondern feinste Pixel-Grafik in SVGA-Qualität strahlt dem Hobbypiloten entgegen. Dabei handelt es sich um digitalisierte Luftaufnahmen, Fotorealismus pur also. Es können Wolken eingeblendet, das Flugzeug nur als Drahtgestell dargestellt und unterschiedliche Lichteffekte eingestellt werden. Die Sichtperspektive ändert sich mit einem Druck auf die F-Tasten. Innenansicht, Vorbeiflug oder seitliche Perspektive sind nur ein paar der zur Verfügung stehenden Möglichkeiten. Als kleiner Bonus zeichnet eine Videokamera Eure Flugkünste auf und speichert diese im Logbuch. Solche Grafikpracht fordert den heimischen Rechenknecht natürlich bis zum äußersten. Wer nicht über einen Pentium 90 verfügt, kann durch das

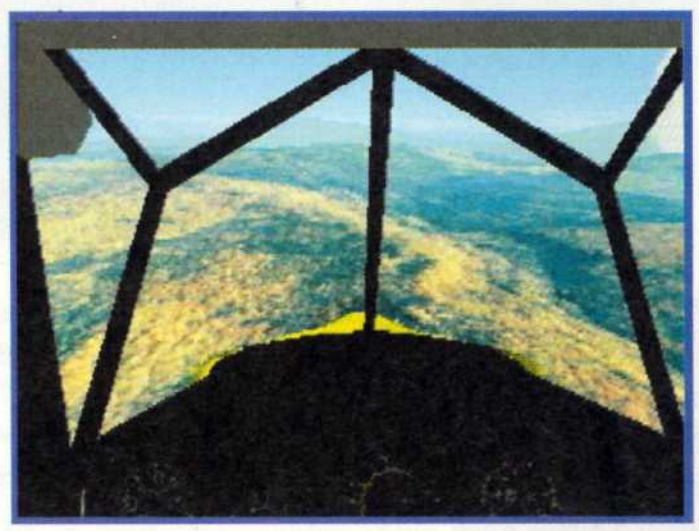
Die Kunst des Fliegens

Runter kommt man in der Fliegerei immer, fragt sich bloß wie. Für diejenigen unter Euch, deren einzige Flugerfahrung bisher in der Pauschalreise nach Ibiza bestand, ist in Flight Unlimited ein Flugkurs integriert. Nicht nur Theorie wird hier vermittelt, auch anschauliche Beispiele werden gezeigt. Für ungeübte Flieger genau das Richtige. Begonnen wird mit den sogenannten Fundamentals. Hier erfährt der Spieler Wissenswertes über Flugzeug und Steuerung. Als nächstes stehen dann grundlegende Flugmanöver wie Geradeaus- oder Kurvenflug auf dem Programm. Darauf aufbauend geht's ans Eingemachte: Insgesamt sechs im Schwierigkeitsgrad ansteigende Kurse warten darauf, der Reihe nach durchgearbeitet zu werden. Der Spieler klickt sich dabei mittels Maus von Flugfigur zu Flugfigur und erhält so eine detaillierte Anweisung für die kompliziertesten Rollen und Loopings.



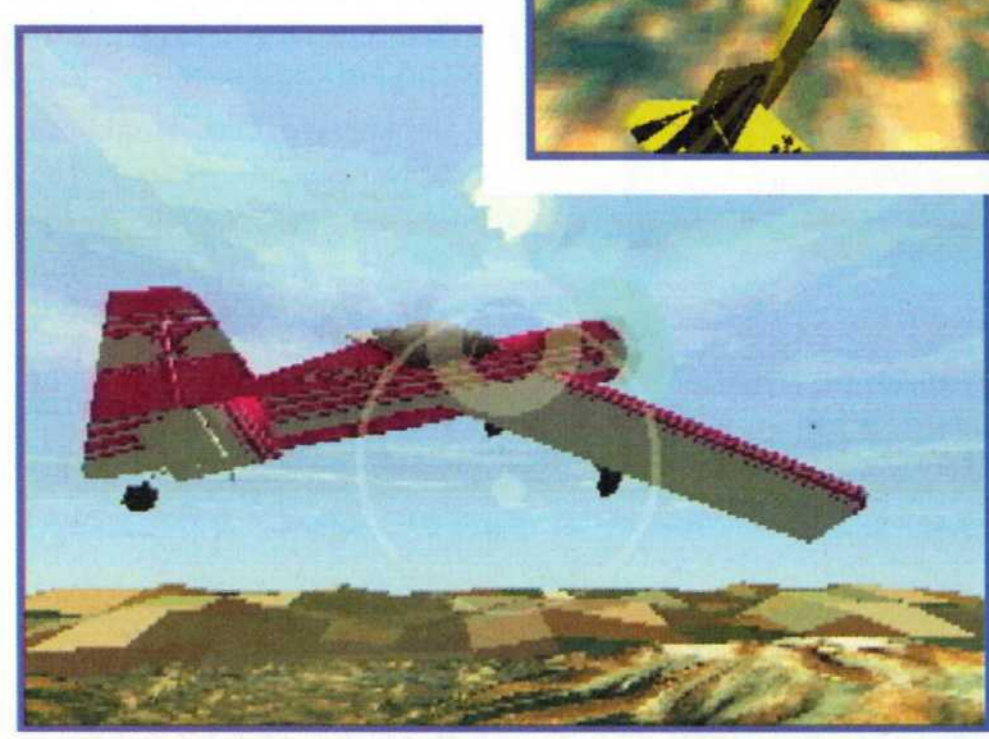


● *Das zum Flughafenbüro umgestaltete Hauptmenü erlaubt es dem Spieler, sich durch den 3D-Raum zu bewegen. Dabei wurde auf gute Grafik und verspielte Details geachtet.*



● *Die hervorragende Pixelgrafik läßt die Landschaft malerisch wirken. Da gönnt man sich schon einen genießerischen Ausblick auf den Boden.*

● *Das Multifunktionscockpit erscheint zwar nicht sehr übersichtlich, erweist sich aber als sehr praktisch.*



● *Im Vorbeiflug ist es möglich, seine Maschine aus allen Perspektiven zu betrachten.*

Herunterfahren der Detailgenauigkeit, Auflösung oder diverser Effekte das Spiel seiner Rechengeschwindigkeit anpassen. Ein schneller 486er sollte aber zumindest in Eurem Gehäuse ticken, sonst wird es nichts mit der Luftakrobatik. Stürzt man während eines zu waghalsigen Manövers ab, bietet sich dem Spieler neben dem erwarteten Crash noch die Möglichkeit, ein Miracle in Anspruch zu nehmen. Hierdurch befindet man sich wie durch ein Wunder wieder unversehrt in der Luft. Die Steuerung erweist sich als denkbar einfach. Mittels eines normalen Joysticks, eines Thrustmasters oder der Tastatur läßt sich das Flugzeug in alle gewünschten Richtungen lenken. Die Zahlentasten dienen dabei zum Variieren der Geschwindigkeit. Ein monotones Auswendiglernen unzähliger Tastaturkommandos wie beim Flightsim von Microsoft entfällt also, was Flight Unlimited ungeübteren Piloten den Einstieg wesentlich erleichtert. Im Hintergrund bietet der Sound von leisem Motorblubbern bis zu lautem Brummen alles, was zum Fliegen gehört. Soundtechniker haben sich für die Tonaufnahmen sogar selbst in den diversen Maschinen herumschaukeln lassen (und sich bei einigen Manövern sicherlich gehörig den Magen verdorben), um die Geräuschkulisse möglichst realistisch werden zu lassen.

Eine gelungene Mischung

Flight Unlimited besitzt alle Vorzüge, die einen guten Flugsimulator ausmachen, und ist ein Spiel der Marke „Schau-mal-was-mein-Computer-alles-kann". Die Kombination aus einfach zu steuerndem Flugzeug, mit dem aber schwierig-

ROOTS

Flight Unlimited läßt sich am ehesten mit Microsofts Flightsimulator 5 vergleichen. Trotz wesentlich unkomplizierterer Steuerung steht das Looking Glass-Spiel seinem Kontrahenten in puncto Realismus kaum nach. Bei der Grafik hat Flight Unlimited eindeutig die Nase vorn. Diese Qualität hat es auf Heimcomputern bisher nicht gegeben.

Die Flugzeuge

Ein nachgebautes Original aus dem Jahr 1945. Der Doppeldecker besitzt ein tolles Design und war eines der ersten Trainingsflugzeuge. Etwas für Nostalgiker.

Das sowjetische Gegenstück zur Extra 300 S. Das Flugzeug aus den späten 80ern hat ein gutes Rollverhalten für Schraubenflüge und hervorragende Steigflugeigenschaften.

Dieses Segelflugzeug ist aus Fiberglas konstruiert und somit federleicht und einfach zu steuern. Es eignet sich sowohl für Gleitflüge als auch für akrobatische Elemente.

Ein deutsches Fabrikat neueren Datums. Robustheit und feinfühlige Steuerung machen es zu einem Flugzeug für Experten.

Das Flugzeug aus den 70ern ist einfach und komfortabel zu fliegen. Ideal zum Antrainieren von grundlegenden Flugmanövern.

ste Figuren geflogen werden können, und einer phantastischen Grafik dürften auch weniger eingefleischte Flugfans auf die Rollbahn locken. An mangelnder Geschwindigkeit kann es aufgrund der verschiedenen Einstellmöglichkeiten nicht scheitern, zumal das Ganze noch durch eine 110 MB große Auslagerungsdatei auf der Festplatte beschleunigt werden kann. Abgerundet durch ansprechenden Sound und eingebaute Gags während des Spiels, wird Flight Unlimited zu einem Spiel für jeden Geschmack. Also schnell an die Bildschirme, die Propeller laufen schon.

Thomas Wiesner

● ***Bei einem Crash wird die Bewegung aller Einzelteile je nach Art des Aufpralls einzeln weiter berechnet.***

VIEWPOINT

Endlich mal wieder ein Flugsimulator, bei dem es nicht auf die Anzahl der abgeschossenen Gegnern ankommt, sondern auf die Kreativität und den Wagemut des Spielers. Beim Ausknobeln des Kunstflugkonzepts haben die Programmierer ganze Arbeit geleistet. Realistisches Flugverhalten und leicht zugängliche Steuerung machen Flight Unlimited zu einem Hochgenuß. Die grafische Qualität ist sowieso auf einem Niveau jenseits von Gut und Böse. Das Überfliegen von Landschaften wird zum wahren Vergnügen. Genial ist auch die Idee, das Hauptmenü in ein Flughafenbüro umzuwandeln. Zugreifen!

Thomas Wiesner

INFO BITS

Flugsimulator, Mindestens benötigt: schneller 486 , empfohlen: Pentium 100 mit 16 MB RAM, VGA-Karte, Joystick oder Thrustmaster, Soundblaster und kompatible, Besonderheit: 110 MB Auslagerungsdatei für schnellere Ladezeiten, möglich

GRAFIK 088
SOUND 085
FUN 084

Jagged Alliance

Zeit d

■ Hersteller: Sir Tech . Preis: ca. DM 120,- ■

Erst vor kurzem hat uns der zweite Teil von X-COM erreicht. Da sich das Spielprinzip überhaupt nicht geändert hat, muß doch etwas dran sein an diesem Kästchenlaufen. Ist die Zeit der Polygone vorbei? Kommen jetzt die Quadrate?

Was machen arme, unschuldige Leute in Amerika, die in Not geraten sind und mindestens eine traumhafte Frau in der Familie haben? Sie rufen das A-Team! Face, Murdock & Co hören sich dann meist die Geschichte an, packen ihre Waffen aus und räumen unter den Bösen kräftig auf. Das sind eben einfach gute Menschen!

Doch auch uns geht es nicht viel anders. Der Vater einer wunderschönen Wissenschaftlerin hat sich an uns gewandt. Seine Tochter hat herausgefunden, daß ein auf einer Insel wachsender Baum in seinen Blättern Heilsäfte entwickelt, die viele Kinderkrankheiten heilen können. Doch vor einiger Zeit gab es auf der Insel einen kleinen Unfall, bei dem das Labor seiner Tochter vollständig ausgebrannt ist. Ein ehemaliger Mitarbeiter hat ihnen danach seine Unterstützung angeboten und konnte den Vater überzeugen, ein zweites Forschungslabor auf der Insel zuzulassen. Wie sollte es bei einer Mission für das A-Team auch anders sein, der Ex-Mitarbeiter versucht langsam aber sicher, seine Konkurrenten mit Waffengewalt mundtot zu machen und hat Vater und Tochter samt ihren Helfern schon ganz in eine Ecke der Insel gedrängt. Nun hat der Vater Euch die Verantwortung für die Insel übertragen. Stellt eine überzeugende Truppe auf die Beine und zeigt dem Gegner Dr. Santino, wo der Pfeffer wächst. Ihr sollt Sektor für Sek-

Das TEAM

Mike
Mike wird von allen der mysteriöse Söldner genannt. Es wird gemunkelt, daß er genau zu dem Tag in Dallas war, als Kennedy erschossen wurde, und daß er vor kurzer Zeit auch in Kuwait kräftig mitgemischt hat. Es gibt eigentlich nichts, in dem dieser Man nicht hundertprozentig perfekt wäre. Doch ihn zu bekommen ist fast unmöglich.

Ice Williams
Ice ist einer der preiswerteren Söldner. Für seinen Preis ist er ein sehr guter Schütze. Wegen genau dieser Fertigkeit wird er meistens als Scharfschütze eingesetzt. Besonders positiv muß man bei ihm vermerken, daß er auch für Anfänger im Söldnergeschäft bereit ist zu arbeiten.

Timothy „Leech" Jenkins
Wenn er auf jemanden zielt, ist dieser schon so gut wie tot. Leech ist einer der besten Scharfschützen überhaupt. Nur sein etwas eigenwilliger Charakter spricht gegen ihn. Sobald er jemanden aufs Korn genommen hat, möchte er ihn erledigen, ganz egal ob von der anderen Seite auch noch jemand kommt. Alles der Reihe nach: der erste wird auch zuerst erledigt.

Peter „Wolf" Sanderson
Wolf ist ein Mann, den man für fast alles einsetzen kann, nur an Bomben sollte man ihn nicht unbedingt heranlassen, wenn man nicht unbedingt das berühmtberüchtigte „Klick" vernehmen möchte.

Marty „Kaboom" Moffat
Ein ziemlich schneller Mann, der sich ziemlich gut mit Granaten und Sprengstoff auskennt. Doch einige Male war er leider nicht schnell genug. Marty braucht eher einen Babysitter als einen Vorgesetzten. Genau der richtige Mann zum Vorausgehen und Bomben entdecken... Kaboom.

„Unusually Ruthless" Reuban
Reuban kann man am besten mit seinem Spitznamen beschreiben. „Ruthless", weil er seine ganze Familie mit einer kabellosen Heckenschere umgebracht hat und „unusually", weil er das Gerät zweimal aufgeladen hat, bis er endlich fertig war.

er Kästchen...

● ***Das umfangreiche Optionsmenü bietet vielfältige Einstellmöglichkeiten. Vor allem die schnellen Animationen sollte man sofort einschalten.***

tor die Insel von den Bösewichten befreien. Den Sold für Euren Trupp erhaltet Ihr aus den Verkäufen des Heilsaftes aus den Bäumen, die in einem Sektor stehen, der bereits von Euch zurückerobert wurde.

Auf Los geht's los

Da steht Ihr nun in Eurer spartanischen Unterkunft und öffnet Euren Koffer mit dem Satellitentelefon. Acht Männer könnt Ihr einkaufen, wobei natürlich am Anfang noch nicht jeder Lust hat, bei einer kleinen Schlägertruppe auf irgendeiner Insel im Nirgendwo mitzukämpfen. Die meisten Leute werden später automatisch bereit sein, bei Euch mitzukämpfen, doch einige achten auch noch auf die Todesziffer oder die Kündigungsrate und wollen trotz eines sicheren Jobs nicht für Euch arbeiten. Nachdem die anfangs eher kleine Truppe zusammengestellt wurde, wird mit einem Klick auf das Bett ein neuer Tag gestartet. In späteren Runden können jetzt auf der Landkarte Pflücker und Wachen verteilt werden, die für eine reibungslose Produktion der Medizin sorgen. Mit einem Klick auf den Team-Button kann die Truppe auf einem beliebigen eroberten Sektor abgesetzt werden, am Anfang kann man da natürlich nur einen Sektor verwenden. Wenn man die Dollarsumme unter dem Team-Button anklickt, kann man die Mannschaft mit der vorhandenen Ausrüstung ausstatten. Leider gibt es keine Möglichkeit, Waffen, Munition oder Sanitätskästen einzukaufen. Alles muß erst vom Feind erobert werden. Wenn nun bestimmt wurde, wer Waffen repariert, wer als Doktor die Mannschaft betreut und wer als Patient seine Wunden auskuriert, kann das Spiel gestartet werden.

● ***Leider ist es nicht möglich, das Team aufzuspalten, um z. B. die Truppen einen Sektor gleichzeitig von oben und unten angreifen zu lassen.***

ROOTS

Jagged Alliance hat eine gewisse Ähnlichkeit mit den Spielen der X-COM-Reihe. Auch in diesen Spielen steuert Ihr Eure Mannen und Frauen mit einem Runden/Punktesystem.

Strategisches Vorantasten

In Sektoren, die sich in Eurem Besitz befinden, vergeht die Zeit in Echtzeit, das heißt, auch wenn man nichts macht, verrinnt die Zeit. Wenn man sich

● ***Auf der Karte kann man während des Tages die Soldaten verschieben und so auch frisch eroberte Gebiete gleich bewachen lassen.***

Wermutstropfen

So arg einen dieses Spiel auch in den Bann zieht, einige Unstimmigkeiten stoßen doch irgendwie sauer auf.

1. *Warum in drei Teufels Namen können wir Soldaten inklusive Waffen, Munition, Schutzanzug und sonstiger Ausstattung einfliegen und dann aber keine Ausrüstung alleine einkaufen. Nach einiger Zeit werden die Rot-Kreuz-Pakete doch eher rar, und man verliert seine Leute, weil sie nach einer nicht verbundenen Streifwunde am Arm während des Tages verbluten!! Und jede Kugel, die wir verschießen, müssen wir erst beim Feind finden => Schwachsinn!*
2. *Wieso leben auf einer Insel, über der vor einigen Jahren eine Atombombe gezündet wurde, Eingeborene? Und welcher Wissenschaftler läuft dort freiwillig ohne Strahlenanzug herum. Von Söldnern ganz zu schweigen.*
3. *Warum beschwert sich einer meiner Leute immer wieder über das wechselnde Team und die Todesfälle, obwohl er der letzte war, der ins Team gekommen ist und seitdem weder jemand gegangen noch verunglückt ist?*
4. *Warum haben die Gegner genau um unseren ersten Sektor herum die billigsten Waffen, und warum haben erst die späteren Gegner Gewehre usw. O.k., der Schwierigkeitsgrad ist eine Begründung, aber logisch ist es nicht.*
5. *Warum sterben die meisten Gegner und lassen Munition zurück, aber keine Waffe. Verschlucken die ihre M16 einfach?*

Die Wahl der Waffen

Die M16 ist die stärkste Feuerwaffe überhaupt im Spiel. Vor allem mit dem Zielfernrohr kann ein guter Schütze einen Gegner über den halben Bildschirm mit zwei Schüssen niederstrecken. Leider bekommt man diese Waffe erst, nachdem man fast die halbe Insel erobert hat.

Die M14 ist die kleine Schwester der M16. Als zweitbeste Waffe im Spiel ist sie in der Hand eines Scharfschützen mit Zielfernrohr ein tödliches Instrument. Sie bekommt man auch erst kurz vor der M16.

Ein Messer sollte jeder Soldat bei sich führen. Erstens kann er sich so noch verteidigen, falls seine Waffe einmal eine Ladehemmung haben sollte (was natürlich immer im unpassendsten Moment passiert) und zweitens kann er sich nur so gegen die Wasserschlangen beim Durchwaten eines Gewässers wehren.

Die Standardgranate der Armee leistet auch in diesem Spiel gute Dienste. Doch Achtung: wenn sie in keinem guten Zustand mehr ist, kann es gut passieren, daß sie nicht explodiert.

Die Magnum ist die stärkste Pistole im Spiel. Sie kann sogar mit einem Zielfernrohr ausgestattet werden.

Diese reinrassige Schrotflinte ist gegen Gegner mit guter Panzerung fast wirkungslos. Sie ist das schwächste Gewehr und sollte so bald wie möglich gegen das Schwestergewehr mit mehr Durchschlagskraft ausgewechselt werden.

Das Zielfernrohr macht jedes Gewehr noch einmal um einiges besser. So kann man einen Scharfschützen einfach an einer strategisch guten Position abstellen, damit er immer eingreift, wenn ein Nahkämpfer auf einen Gegner trifft.

● ***Während eines Kampfes kann das Spiel nicht gespeichert werden. Am Ende eines Tages hat man zehn Savegameslots zur Verfügung, und über den Tag kann man in eroberten Gebieten ein Quicksave machen. Dieses Quicksave kann auch wieder geladen werden, wenn man den Tag mittendrin unterbricht und dann das Spiel beendet.***

● ***Vor einigen Missionen bekommt man eine kurze Einweisung, was in der letzten Nacht Wichtiges passiert ist.***

an die Grenze zu einem besetzten Gebiet mit der Truppe aufstellt, kann man mit dem Travel-Button in Feindesgebiet gehen. Dort schaltet das Spiel in einen Rundenmodus um. Jeder Soldat kann eine bestimmte Anzahl von Punkten für Aktionen wie Laufen, Knien und Schießen verwenden. Wenn jeder Soldat seinen Zug getan hat, beendet man die Runde mit einem Klick auf den DONE-Button. Jetzt kommt der Gegner zum Zug und bewegt genau wie Ihr seine Soldaten. Natürlich kann man nur die Bewegungen der gegnerischen Soldaten beobachten, die man gerade mit einem seiner Leute im Blickfeld hat.

Wir haben Erfolg, nicht immer - aber immer öfter!

So kämpft man sich durch jeden Sektor, wobei man gelegentlich nur einen Sektor, manchmal aber bis zu vier oder mehr Sektoren pro Tag erobert. Die neu eroberten Sektoren müssen natürlich immer sofort wieder mit Wachen besetzt werden, die man einfach aus anderen Sektoren abzieht. Sonst verliert man allzuleicht wieder einen Sektor an den immer wieder zurückschlagenden Dr. Santino. Gelegentlich bekommt man auch direkte Aufgaben zugeteilt, wie das Erobern eines Friedhofes für die Eingeborenen oder das Erobern einer neuen Fabrik, um neue Kapazitäten zu bekommen.

Lars Geiger

VIEWPOINT

Einige Schwachpunkte hat Jagged Alliance auf jeden Fall (siehe: Unstimmigkeiten). Doch der Suchtfaktor des Spieles ist ungeheuer groß. Irgendwie möchte man alle 60 Sektoren durchkämpfen, da einen immer wieder etwas anderes erwartet und man auf den großen Showdown am Ende hofft. Im Gegensatz zu X-COM 1 bzw. 2 ist vor allem der vorgegebene Handlungsstrang ein Fortschritt. Die Missionen wirken irgendwie durchdachter, und man kann trotzdem noch frei entscheiden, welchen Sektor man als nächstes zurückerobert.

Lars Geiger

INFO BITS

Mindestens: 486DX-33, 4 MB RAM, VGA
Empfohlen: 486DX2, 8 MB RAM, Doublespeed-CD-ROM unterstützt alle gängigen Soundkarten
Maus, HD 15 MB

GRAFIK 084
SOUND 089
FUN 088

Wial

Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell

Telefon: (0 81 42) 5 96 40

Telefax: (0 81 42) 5 46 54

BESTELLANNAHME: MO.–DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰

Unser Ladenlokal in AUGSBURG

Karolinenstraße / Ecke Karlstraße

Mo.–Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr

PC/IBM Disketten

ACES OF THE DEEP MISSION 3,5"	44,90
AL QADIM KOMPL.DT. 3,5"	85,90
ALADDIN (DISNEY) DT.ANL.	59,90
ATLAS KOMPL.DT.	**54,90**
BAULÖWE KOMPL.DT. / WINDOWS	89,90
BATTLEDROME KOMPL.DT. 3,5"	39,90
BAZOOKA SUE KOMPL.DT. 3,5" *	89,90
BIING! KOMPL.DT. 3,5"	**85,90**
CANNONFODDER 2 DT.ANL. 3,5"	59,90
COMBAT CLASSICS 3: GUNSHIP 2000 / CAMPAIGN / HISTORY LINE DT.ANL.	69,90
COMANCHE inkl. MISSIONEN KOMPL.DT.	65,90
DER REEDER KOMPL.DT. 3,5"	79,90
DIE BOX VOL. 1 inkl. BURNTIME / DYNATECH / WHALES VOYAGE KOMPL.DT.	54,90
EIGHTBALL DE LUXE 2.0 DT.ANL. 3,5"	59,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL.DT.	75,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT.HANDB. 3,5"	69,90
FLUGSIMULATOR 5.0 KOMPL.DT. VERS. VGA 3,5"	110,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY CARIBBEAN	45,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY JAPAN	49,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY LAS VEGAS	59,90
FLIGHTSIMULATOR 5.1 ENGLISCH 3,5"	69,90
FS 5 RALLY AROUND THE WORLD 3,5"	55,90
FRONTIER – FIRST ENCOUNTERS – KOMPL.DT.	79,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL PRO 95	85,90
GENGHIS KHAN II	**79,90**
HANSE DE LUXE KOMPL.DT.	49,90
HARPOON II V.2.0 3,5"	69,90
HARPOON II COLDWAR & WESTPAC BATTLESET je	49,90
HATTRICK – BL MANAGER – KOMPL.DT.	89,90
BM HATTRICK SUPPORTER KOMPL.DT. 3,5"	49,90
HUGO DT.ANL. 3,5"	**59,90**
HURRA DEUTSCHLAND KOMPL.DT.	69,90
JUNGLE STRIKE DT.ANL. 3.5"	54,90
KLIK'N'PLAY KOMPL.DT. 3,5"	85,90
LINKS PRO COURSE: PRAIRIE DUNE 3,5"	49,90
LION KING DT.ANL. 3,5"	59,90
LORDS OF THE REALM KOMPL.DT.	69,90
MASTER OF MAGIC KOMPL.DT.	89,90
METAL MARINES / WINDOWS DT.ANL.	65,90
NECTARIS KOMPL.DT. *	**49,90**
PANZERGENERAL DT.ANL. 3,5"	85,90
PETER PAN KOMPL.DT. 3,5"	64,90
PINEBALL DREAMS 2 (DATA DISK) DT.ANL.	44,90
PINEBALL FANTASIES DT.ANL. 3,5"	65,90
PIZZA CONNECTION KOMPL.DT.	85,90
POWERDRIVE DT.ANL. 3,5"	65,90
PROJECT „X" DT.ANL. 3,5"	39,90
PYROTECHNICA DT.ANL.	49,90
RUESSELSHEIM KOMPL.DT.	69,90
SIEDLER KOMPL.DT. VGA 3,5"	59,90
SIM CLASSICS inkl. SIM CITY / SIM ANT / SIM LIFE	75,90
SIM TOWER 3,5" (WINDOWS-VERS.)	**79,90**
SPACE SIMULATOR (MICROSOFT)	99,90
STAR CRUSADER KOMPL.DT. 3,5"	59,90
STAR TREK: JUDGEMENT RITES VGA 3,5" DT.ANL.	79,90
STARWARS SCREEN SAVER ENTERTAINM.	59,90
SUPERFROG DT.ANL. 3,5"	39,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL.DT.	95,90
TRANSPORT TYCOON WORLD EDITOR K.D.	39,90
TIE FIGHTER KOMPL.DT.	**69,90**
TIE FIGHTER MISS: DEFENDER OF EMPIRE	39,90
ULTIMATE BODY BLOWS DT.ANL.	54,90
X-COM TERROR TROM THE DEEP KOMPL.DT. 3,5"	89,90

Preishits PC Disketten

1942 PACIFIC AIR WAR DT.HANDB. 3,5"	49,90
ACES OVER EUROPE (SIERRA/DYNAMICS) 3,5"	**29,90**
ALIEN LEGACY 3,5"	39,90
ANOTHER WORLD DT.ANL. 3,5"	34,90
ARCADE POOL DT.ANL. 3,5"	29,90
ARCHER MCLEANS POOL BILLARD	34,90
BATTLEBUGS (SIERRA/DYNAMICS) 3,5"	**24,90**
BATTLEISLE inkl. DATA DISK KOMPL.DT. 3,5"	**29,90**
BATTLETECH 2 + 2 SPIELE 3,5"	**24,90**
BENEATH A STEEL SKY 3,5" KOMPL.DT.	29,90
BLACK HAWK DT.ANL. 3,5"	**29,90**
BLUES BROTHERS JUKEBOX 3,5"	9,90
CAMPAIGN 2 3,5"	29,90
CHAOS ENGINE DT.ANL. 3,5"	29,90
CLASSIC POWER COMP. inkl. SPACE QUEST V / ACES OF PACIFIC / INCREDIBLE MACHINE	59,90
COLONELS BEQUEST PC3,5	24,90
COOL SPOT 3,5"	29,90
DER CLOU KOMPL.DT. 3,5"	**24,90**
DOGFIGHT DT.HANDB. 3,5"	39,90
DUNE I KOMPL.DT. 3,5"	19,90
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS –	35,90
EISHOCKEY MANAGER KOMPL.DT. 3,5"	39,90
EYE OF BEHOLDER II KOMPL.DT. 3,5"	39,90
F14 FLEET DEFENDER DT.HANDB. 3,5"	**39,90**
F15 STRIKE EAGLE 3 DT.HANDB. 3,5"	35,90
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT. 3,5"	**39,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX DT.HANDB. 3,5"	35,90
FREDDY PHARKAS 3,5"	29,90
FRONT PAGE SPORTS: BASEBALL 3,5"	45,90
GABRIEL KNIGHT (SIERRA) 3,5"	**24,90**
GENESIA 3,5"	29,90
GUNSHIP 2000 DT.HANDB. 3,5"	35,90
HARRIER JUMP JET DT.ANL. 3,5"	39,90
HEART OF CHINA DT.ANL. 3,5"	34,90
INCA II KOMPL.DT. 3,5"	29,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL.DT.	35,90
ISHAR III KOMPL.DT. 3,5"	**29,90**
JIMMY WHITE SNOOKER 3,5"	24,90
KYRANDIA II – HAND OF FATE – KOMPL.DT. 3,5"	29,90
LEGENDS OF VALOUR DT.ANL. 3,5"	29,90
L'EMPEREUR KOMPL.DT. 5,25"	9,90
LASER SQUAD VGA 5,25" DT.ANL.	9,90
LOTHAR MATTHÄUS SOCCER 3,5"	19,90
MANHUNTER NEW YORK 3,5"	29,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO	29,90
MASTER OF ORION KOMPL.DT. 3,5"	**39,90**
MIGHT & MAGIC 5 – DARKS. OF XEEN. – K.D. 3,5"	**29,90**
MONKEY ISLANDS 2 VGA 3,5" KOMPL.DT.	49,90
PACIFIC STRIKE DT.HANDB. 3,5"	39,90
PGA TOUR GOLF PLUS 3,5"	34,90
PIRATES GOLD! DT. VERS. 3,5"	34,90
POLICE QUEST3 3,5"	34,90
POLICE QUEST 4 (SIERRA) 3,5"	**24,90**
POPULOUS inkl. PROMISED LAND 3,5"	19,90
POPULOUS 2 3,5"	29,90
POWERMONGER 3,5"	34,90
QUEST FOR GLORY 4 (SIERRA) 3,5"	**29,90**

Preishits PC Disketten

RAILROAD TYCOON DE LUXE DT. VERS. 3,5"	39,90
REACH FOR THE SKIES 3,5"	34,90
RED BARON DT.ANL. 3,5"	29,90
RED HELL KOMPL.DT. 3,5"	24,90
RETURN TO ZORK DT.ANL. 3,5"	**24,90**
REUNION KOMPL.DT. 3,5"	24,90
ROME AD 92 DT.ANL. 3,5"	29,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE 3,5"	35,90
SIM ANT KOMPL.DT. 3,5"	24,90
SIM EARTH KOMPL.DT. 3,5"	24,90
SPACE QUEST SAGA 1-4 3,5"	**35,90**
SPACE QUEST 4 KOMPL.DT. 3,5"	19,90
SPECIAL FORCES 3,5" + 5 SPIELE	34,90
STARLORD KOMPL.DT. 3,5"	39,90
STREETFIGHTER 2 DT.ANL. 3,5"	29,90
SUBWAR 2050 inkl. MISSION KOMPL.DT. 3,5"	59,90
SYSTEM SHOCK KOMPL.DT. 3,5"	**39,90**
TASK FORCE 1942 DT.ANL. 3,5"	39,90
TEST DRIVE 3 3,5"	29,90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXP. KOMPL.DT. 3,5"	**34,90**
TORNADO (DIGITAL INTEGRATION) 3,5"	24,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN KOMPL.DT. 3,5"	**39,90**
ULTIMA 7 – BLACK GATE – KOMPL.DT. 3,5"	39,90
ULTIMA UNDERWORLD 3,5"	29,90
WAR IN THE GULF KOMPL.DT. 3,5"	**19,90**
WING COMMANDER ACADEMY 3,5"	29,90
WINTER CHALLENGE THE GAMES 3,5"	24,90
WORLD CUP USA 1994 DT.ANL. 3.5"	24,90
XENOBOTS 3,5"	29,90
YEAGER AIR COMBAT 5,25" DT.ANL.	9,90
ZOOL 2 DT.ANL. 3,5"	29,90

CD ROM Programme

10 JAHRE INTERPLAY ANTHOLOGY	**35,90**
11TH HOUR DT.ANL. *	109,90
1830 RAILROADS & ROBBER BARONS	**79,90**
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD DT.ANL.	69,90
7TH GUEST DT.ANL.	24,90
ACES OF THE DEEP KOMPL.DT.	89,90
ACROSS THE RHINE KOMPL.DT. *	89,90
ACTION SOCCER KOMPL.DT. *	**69,90**
AEROSMITH: QUEST FOR FAME	99,90
AIR COMBAT CLASSICS inkl. BATTLEHAWKS 1942 / SECRET WEAPONS / FINEST HOUR & SCENERIES	89,90
AIR TRANSPORT PILOT inkl. SCENERY USA	139,90
AIRBUS A340 MULTIMEDIA ENZYKLOPÄDIE	99,90
AL QADIM KOMPL.DT.	69,90
ALADIN UND DIE WUNDERLAMPE (Märchen)	39,90
ALEX DAMPIER ICEHOCKEY 95	**59,90**
ALIEN BREED: TOWER ASSAULT DT.ANL.	65,90
ALIEN LOGIC (SSI)	79,90
ALONE IN THE DARK I KOMPL.DT.	39,90
ALONE IN THE DARK I & II KOMPL.DT.	65,90
ALONE IN THE DARK III KOMPL.DT.	89,90
AMERIKA 1861-1865 KOMPL.DT. *	**75,90**
ARCHON ULTRA KOMPL.DT.	75,90
ARMORED FIST KOMPL.DT.	85,90
AROUND HOLLYWOOD DT.ANL.	**45,90**
ATARI 2600 ACTION PACK	49,90
AUFSCHWUNG OST DELUXE EDITION K.D.	**59,90**
AWARD WINNERS PLATINUM inkl. LEMMINGS CIVILIZATION & ELITE 2 DT. VERSION	59,90
B17 FLYING FORTRESS DT.ANL.	39,90
B.C. RACERS / STONERACERS DT.ANL.	59,90
BAP: PIK SIBBE (auch Audio-CD)	39,90
BATTLEBUGS KOMPL.DT.	44,90
BATTLECHESS COLLECTION	69,90
BATTLEDROME KOMPL.DT.	44,90
BATTLEISLE 2 KOMPL.DT.	89,90
BATTLEISLE 2 SCENERY – ERBE DES TITAN – K.D.	54,90
BEAVIS & BUTTHEAD SCREENSAVER	39,90
BETRAYAL AT KRONDOR (SIERRA)	**29,90**
BIOFORGE KOMPL.DT.	85,90
BM HATTRICK SUPPORTER KOMPL.DT.	49,90
BOB DYLAN – HIGHWAY 61 INTERACTIVE –	**79,90**
BOLO DT.ANL.	49,90
BUREAU 13 DT.ANL.	75,90
BURNING STEEL & MISSION 1 – 3 KOMPL.DT.	89,90
BURNTIME KOMPL.DT.	24,90
CAMPAIGN KOMPL.DT.	35,90
CHAOS CONTROL DT.HANDB. *	**89,90**
CINEMANIA (MICROSOFT) 1995 (Filmdatenbank)	139,90
CLASSIC ADVENTURE inkl. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL.DT.	99,90
COMANCHE inkl. MISSION 1 & 2 KOMPL.DT.	69,90
COMBAT CLASSICS 3 inkl. HISTORY LINE / CAMPAIGN / GUNSHIP 2000 DT.HANDB.	69,90
COMMANDER BLOOD	85,90
CORE SUPER GAMES inkl. HEIMDALL / THUNDER-HAWK / CURSE OF ENCHANTIA DT.ANL.	19,90
COVER GIRL STRIP POKER	**29,90**
CREATURE SHOCK KOMPL.DT.	79,90
CYBERIA	**29,90**
CYBERRACE KOMPL.DT.	29,90
DAEDALUS ENCOUNTER	**89,90**
DARK FORCES KOMPL.DT.	89,90
DARKSEED KOMPL.DT.	29,90
DAS AMT KOMPL.DT.	89,90
DAS SCHWARZE AUGE (DSK) KOMPL.DT.	**39,90**
DAVID BOWIE – JUMP – WINDOWS	75,90
DAWN PATROL	**29,90**
DER REEDER KOMPL.DT.	79,90
DESCENT DT.ANL.	75,90
DESERT STRIKE	39,90
DIE BOX COMPIL. inkl. DYNATECH / WHALES VOYAGE / BURNTIME KOMPL.DT.	54,90
DIE VERRÜCKTE RALLYE KOMPL.DT.	**69,90**
DIGGERS	24,90
DINOSAURS (MICROSOFT) KOMPL.DT.	139,90
DISCWORLD DT.ANL.	89,90
DOGFIGHT DT.HANDB.	35,90
DOMINUS	**89,90**
DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) K.D.	49,90
DORNRÖSCHEN (Märchen) KOMPL.DT.	**39,90**
DRAGON LORE – LEGEND BEGINS – K.D.	**39,90**
DRAGONS LAIR DT.ANL.	**29,90**
DREAMWEB	**29,90**
DUNE I KOMPL.DT.	39,90
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS – KOMPL.DT.	39,90
DUNGEON MASTER 2 KOMPL.DT. *	85,90
EARTH SIEGE KOMPL.DT.	79,90
EARTH SIEGE MISSIONS KOMPL.DT.	59,90
ECSTATICA DT.ANL.	89,90
ELITE 2 (FRONTIER) DT.ANL.	29,90

CD ROM Programme

ELITE PLUS KOMPL.DT.	35,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL.DT.	75,90
EYE OF THE BEHOLDER TEIL I	19,90
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1 – 3 KOMPL.DT.	89,90
F117A NIGHTHAWK	35,90
F15 STRIKE EAGLE III DT.HANDB.	35,90
FALCON 3.0 DT.HANDB.	35,90
FANTASY FEST inkl. STRONGHOLD / DUNGEON HACK / FANTASY EMPIRE / UNLIMITED ADV.	85,90
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT.	39,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT.HANDB.	79,90
FIGHTER WING DT.ANL.	**69,90**
FLAMINGO TOURS KOMPL.DT.	89,90
FLASHBACK KOMPL.DT.	59,90
FLIGHT COMMANDER II	79,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL.DT. *	79,90
FLIGHT PACK 2 inkl. F19 STEALTH FIGHTER / MIG 29 / FLIGHT SIM TOOL KIT	**39,90**
FLIGHT SIM TOOL KIT (DOMARK)	24,90
FLIGHT UNLIMITED KOMPL.DT.	**89,90**
FLUGSIMULATOR 5.1 ENGL.VERS.	**69,90**
FLUGSIM. 5 SCENERY BRITISH ISLES	**59,90**
FLUGSIM. 5 SCENERY VIVA LAS VEGAS	**69,90**
FOOTBALL GLORY	**59,90**
FOOTBALL MANAGER – THE FINAL – DT. HB.	24,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT.HANDB.	**35,90**
FRONTIER – FIRST ENCOUNTERS – KOMPL.DT.	79,90
FRONT LINES KOMPL.DT.	69,90
FULL THROTTLE / VOLLGAS D.A. Update-fähig	**69,90**
FUSSBALL WELTMEISTERSCHAFTEN 1930 – 1994	85,90
FUTURE DIMENSIONS DT.ANL. *	**59,90**
GADGET	89,90
GONE FISHIN	89,90
GRANDEST FLEET DT.ANL.	75,90
GREAT COURTS 2 DT.ANL.	29,90
GREAT NAVAL BATTLES III	79,90
GUILTY DT.ANL.	59,90
GUNSHIP 2000 DT.HANDB.	35,90
HAMMER OF THE GODS KOMPL.DT.	79,90
HARPOON CLASSICS inkl. SCENARIOS & EDITOR	69,90
HARRIER JUMP JET DT.ANL.	39,90
HERBERT GRÖNEMEYER CD ROM / CD AUDIO	34,90
HIGH SEA TRADERS KOMPL.DT.	69,90
HOLLYWOOD PICTURES KOMPL.DT. *	**79,90**
HÖHLENWELT SAGA KOMPL.DT.	89,90
HUMANS 1 & 2 KOMPL.DT.	**19,90**
HURRA DEUTSCHLAND KOMPL.DT.	69,90
INCA COLLECTION KOMPL.DT.	**65,90**
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL.DT.	39,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS) inkl. MAUSMATTE	35,90
INFERNO KOMPL.DT.	**35,90**
INTERNATIONAL TENNIS OPEN DT.ANL.	85,90
IRON ASSAULT KOMPL.DT.	79,90
IRON HELIX DT.HANDB.	**29,90**
ISHAR I	**19,90**
ISHAR II	**24,90**
IT CAME FROM THE DESERT + 5 SPIELE	**19,90**
JAGGED ALLIANCE	**69,90**
JORDAN IN FLIGHT (CLASSIC)	29,90
JUMP RAVEN	**69,90**
JUNGLE STRIKE DT.ANL.	65,90
KICK OFF 3 KOMPL.DT.	34,90
KIDS ON SITE	54,90
KINGS QUEST 1-6 COLLECTION	**45,90**
KINGS QUEST 7 PRINCELESS BRIDE KOMPL.DT.	89,90
KLIK'N'PLAY KOMPL.DT.	89,90
KYRANDIA 2 – HAND OF FATE –	39,90
KYRANDIA 3 – MALCOMS REVENGE – KOMPL.DT.	89,90
L-ZONE	85,90
LANDS OF LORE DT.ANL.	34,90
LARRY 1 – 6 COLLECTION DT.ANL.	89,90
LARRY 5 & PERFECT GENERAL DT.ANL.	39,90
LAURA BOW 2 – DAGGER OF AMON RA –	**19,90**
LEISURE SUIT LARRY I	29,90
LEISURE SUIT LARRY 6 inkl. MAUSMATTE	**35,90**
LEMMINGS 1 & 2	**29,90**
LEMMINGS 3 DT.ANL.	69,90
LEMMINGS FÜR WINDOWS DT.ANL.	49,90
LITTLE BIG ADVENTURE KOMPL.DT.	95,90
LINKS 386 inkl. 2 SCENERYS	65,90
LINKS 386 SCENERY PRAIRIE DUNE	**49,90**
LODERUNNER KOMPL.DT.	**79,90**
LOLLYPOP DT.ANL.	69,90
LOST EDEN KOMPL.DT.	**79,90**
LOTHAR MATTHÄUS SUPER SOCCER K.D.	39,90
LUCAS ARTS TOP ADVENTURE inkl. INDY 4 / – DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	**79,90**
M1 TANK PLATOON plus 50 GAMES	29,90
MAGIC CARPET KOMPL.DT.	95,90
MAGIC CARPET DATA HIDDEN WORLDS K.D.	39,90
MAGIC OF ENDORIA KOMPL.DT.	**54,90**
MANIAC MANSION 2 – DAY OF TENTACLE – K.D.	69,90
MASTER OF MAGIC KOMPL.DT.	89,90
MASTER OF ORION & U.F.O. DT.ANL.	69,90
MEGA PACK inkl. MEGAFORTRESS & SCENERY OPER. SLEDGEHAMMER	19,90
MEGALOMANIA DT.ANL.	29,90
MEGATRAVELLER DT.ANL.	**39,90**
MENZOBERRANZAN (SSI) inkl. MAUSMATTE	39,90
MEPHISTO GENIUS 2.0 DT.HANDB.	79,90
MICROCOSM	34,90
MIG 29 & GUNSHIP DT.ANL.	39,90
MIGHT & MAGIC 3 KOMPL.DT.	39,90
MIGHT & MAGIC TRILOGY 3 – 5 KOMPL.DT.	99,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL.DT.	39,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL.DT.	39,90
MONTY PYTHON COMPLETE WASTE OF TIME	89,90
MYST DT.HANDB.	99,90
NASCAR RACING (PAPYRUS) inkl. MAUSMATTE	**39,90**
NAVY STRIKE KOMPL.DT. *	89,90
NBA LIVE 95 BASKETBALL DT.HANDB.	**89,90**
NOCTROPOLIS KOMPL.DT.	85,90
NOVASTORM DT.ANL.	89,90
NHL ICEHOCKEY 95 DT.HANDB.	85,90
OLDTIMER KOMPL.DT.	49,90
OUTPOST (SIERRA) inkl. MAUSMATTE	39,90
PANZERGENERAL (SSI) inkl. MAUSMATTE	**39,90**
PATRIZIER KOMPL.DT.	39,90
PEGASUS 1/95 (6.0)	29,90
PERFECT GENERAL II	**79,90**
PETER GABRIEL XPLORA	89,90
PGA TOUR GOLF 486 DT.HANDB.	85,90
PINBALL DREAMS DELUXE DT.ANL.	69,90
PINBALL FANTASIES DE LUXE DT.HANDB.	69,90
PIRATES! GOLD DT.HANDB.	35,90
POLICE QUEST 4 (SIERRA) inkl. MAUSMATTE	39,90
POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC)	29,90

CD ROM Programme

POWERHITS BATLLETECH: BATTLETECH 1 & 2 / MECHWARRIOR	34,90
POWER UP COMPIL. inkl. PIRATES GOLD / FORMULA ONE G.P. / F15 STRIKE EAGLE 3 DT.ANL.	79,90
PREMIERE MANAGER 3	59,90
PRINCE – SYMBOL INTERACTIVE –	105,90
PRIVATEER – CLASSIC –	**29,90**
PRIVATEER & STRIKE COMMANDER DT.HANDB.	89,90
PROJECT TODESPLADDE	29,90
PROTOTYPE KOMPL.DT.	**85,90**
PSYCHO PINBALL DT.ANL.	**69,90**
PYROTECHNICA DT.ANL.	59,90
ranTRAINER KOMPL.DT.	99,90
RAVENLOFT inkl. MAUSMATTE	**29,90**
RAVENLOFT 2 – STONE PROPHET –	79,90
REBEL ASSAULT DT. VERS.	**65,90**
RED BARON & RAILROAD TYCOON DT.ANL.	39,90
RENEGADE – BATTLE FOR JACOBS STAR –	85,90
RETRIBUTION DT.ANL.	79,90
RISE OF THE ROBOTS KOMPL.DT.	49,90
ROBINSON'S REQUIEM ENHANCED KOMPL.DT.	75,90
ROYAL FLUSH PINBALL	59,90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – KOMPL.DT.	69,90
SEAWOLF SSN 21 KOMPL.DT.	49,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE inkl. SCEN.	39,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER DT.HANDB. *	59,90
SHADOWCASTER KOMPL.DT.	35,90
SHERLOCK HOLMES – LOST FILES – (CLASSIC)	29,90
SILENT SERVICE 2 & RED STORM RISING	29,90
SIM CITY 2000 & DATA KOMPL.DT.	95,90
SIM TOWER / WINDOWS DT.ANL.	**69,90**
SIMON THE SORCEROR KOMPL.DT.	59,90
SLAM CITY	54,90
SLIPSTREAM 5000 DT.ANL.	**69,90**
SOCCER KID	29,90
SPACE QUEST 1 – 5 COLLECTION DT.ANL.	85,90
SPACE SHUTTLE	29,90
SPECIAL FORCES plus 50 GAMES	29,90
STALINGRAD	79,90
STARLORD KOMPL.DT.	45,90
STAR TREK 25TH. ANNIV./SPRACHAUSGABE	59,90
STAR TREK NEXT GENERATION KOMPL.DT. *	89,90
STAR TREK NEXT GENERAT. TECHN. MANUAL	69,90
STERNENSCHWEIF – DSA II inkl. SAP KOMPL.DT.	75,90
STRIP POKER DT.ANL.	29,90
SUBTRADE – RETURN TO IRATA – DT. VERS.	75,90
SUBWAR 2050 inkl. SCENARIO KOMPL.DT.	**39,90**
SUMMER & WINTER CHALLENGE	**29,90**
SUPER KARTS DT.HANDB.	69,90
SUPER STREETFIGHTER II TURBO DT.ANL.	**65,90**
SUPER TETRIS plus 50 GAMES	29,90
SYNDICATE PLUS (CLASSIC)	**29,90**
SYSTEM SHOCK ENHANCED KOMP. DT.	85,90
TANK COMMANDER KOMP. DT.	79,90
TASK FORCE 1942 DT.ANL.	39,90
TEMPTATION inkl. 7TH GUEST / LAND OF LORE / HAND OF FATE / INDY CAR RACING	89,90
THE BLUE PLANET 2000 KOMPL.DT.	**45,90**
THEIR FINEST HOUR – BATTLE OF BRITAIN –	39,90
THEME PARK KOMPL.DT.	79,90
TORNADO & FALCON 3.0 DT.HANDB.	65,90
TRANSACTICA	**19,90**
TRANSPORT TYCOON KOMPL.DT.	95,90
TUNELAND KOMPL.DT.	79,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN KOMPL.DT.	**39,90**
ULTIMATE BODY BLOWS DT.ANL.	54,90
ULTIMA UNDERWORLD 1 & 2	89,90
US NAVY FIGHTERS KOMPL.DT.	89,90
UNDER A KILLING MOON DT.HANDB.	99,90
UNIVERSE	29,90
USS TICONDEROGA DT.HANDB.	85,90
VIRTUOSO KOMPL.DT.	85,90
VISTA PRO 3.12 KOMPL.DT.	109,90
WACKY WHEELS DE LUXE DT.ANL.	59,90
WARCRAFT: ORKS & HUMANS DT.ANL.	79,90
WAR IN THE GULF KOMPL.DT.	35,90
WHALES VOYAGE KOMPL.DT.	29,90
WHALES VOYAGE II – DIE ÜBERMACHT – K.D. *	85,90
WIAL KATALOG-CD: VIELE DEMOS / SPIEL-BESCHREIBUNGEN CA. 500 MB nur DM 4,99 oder gegen DM 8,00 in Briefmarken frei Haus	
WING COMMANDER 1 & INDIANAPOLIS 500	39,90
WING COMMANDER 1& 2 DE LUXE EDITION	79,90
WING COMMANER 2 – CLASSIC –	**29,90**
WING COMMANDER 3 KOMPL.DT.	119,90
WING COMMANDER ARMADA DT.HANDB.	39,90
WING OF GLORY DT.ANL.	59,90
WOODRUFF & SCHNIBBLE OF AZIMUTH K.D.	85,90
WORLD OF BUSINESS inkl. TRANSWORLD / MAD TV / TRANSWORLD / WINZER	65,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP (UFO 2) K.D.	89,90
X-MAS LEMMINGS 94 DT.ANL.	39,90
X WING COLLECTORS DT.ANL.	75,90
WRATH OF THE GODS	89,90
ZORRO DT.ANL.	**69,90**

PC Soundkarten/Zubehör

3DO KARTE/CREATIVE LABS D.H. & SOFTWARE	749,00
3,5" 2HD SONY FORMATTED 10ER	12,90
ACTION REPLAY VERSION 4.4 DT.HANDB.	169,00
CD-CADDYS	**6,99**
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	69,90
FLIGHT CONTROL JOYST. THURSTMASTER	165,90
GRAVIS GAME PAD	**39,90**
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	**54,90**
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	49,90
JOYSTICK VERLÄNGERUNG 15POLIG	24,90
MAUSMATTE	1,90
MITSUMI FX 400 QUADRO-SPEED INTERN	**329,90**
PHOENIX FLIGHT & WCS (ADV. GRAVIS)	199,90
PRO PEDALS/CH PRODUCTS	169,90
REVENGER JOYSTICK inkl. INTERFACE	149,00
RUDDER PEDALS (THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN	39,90
SOUNDBLASTER 16 CSP DT.HANDB.	269,90
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION DT.HANDB.	159,90
SOUNDBLASTER AWE 32 VALUE EDITION D.H.	309,90
SOUNDBLASTER AWE 32 DT.HANDB.	409,90
SOUNDBL. PRO VALUE EDITION DT.HANDB.	149,90
STAR TREK MAUSMATTEN DIVERSE MOTIVE	29,90
THRUSTMASTER FORMULA T1 DT.ANL.	239,90
VIRTUAL PILOT PRO DT.ANL.	159,90
WAVEBLASTER II	259,90
WEAPONCONTROL JOYST. (THRUSTMASTER)	199,90
WINMOUSE A4 TECH SERIELL 3 TASTEN	39,90

*** = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! – Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!**

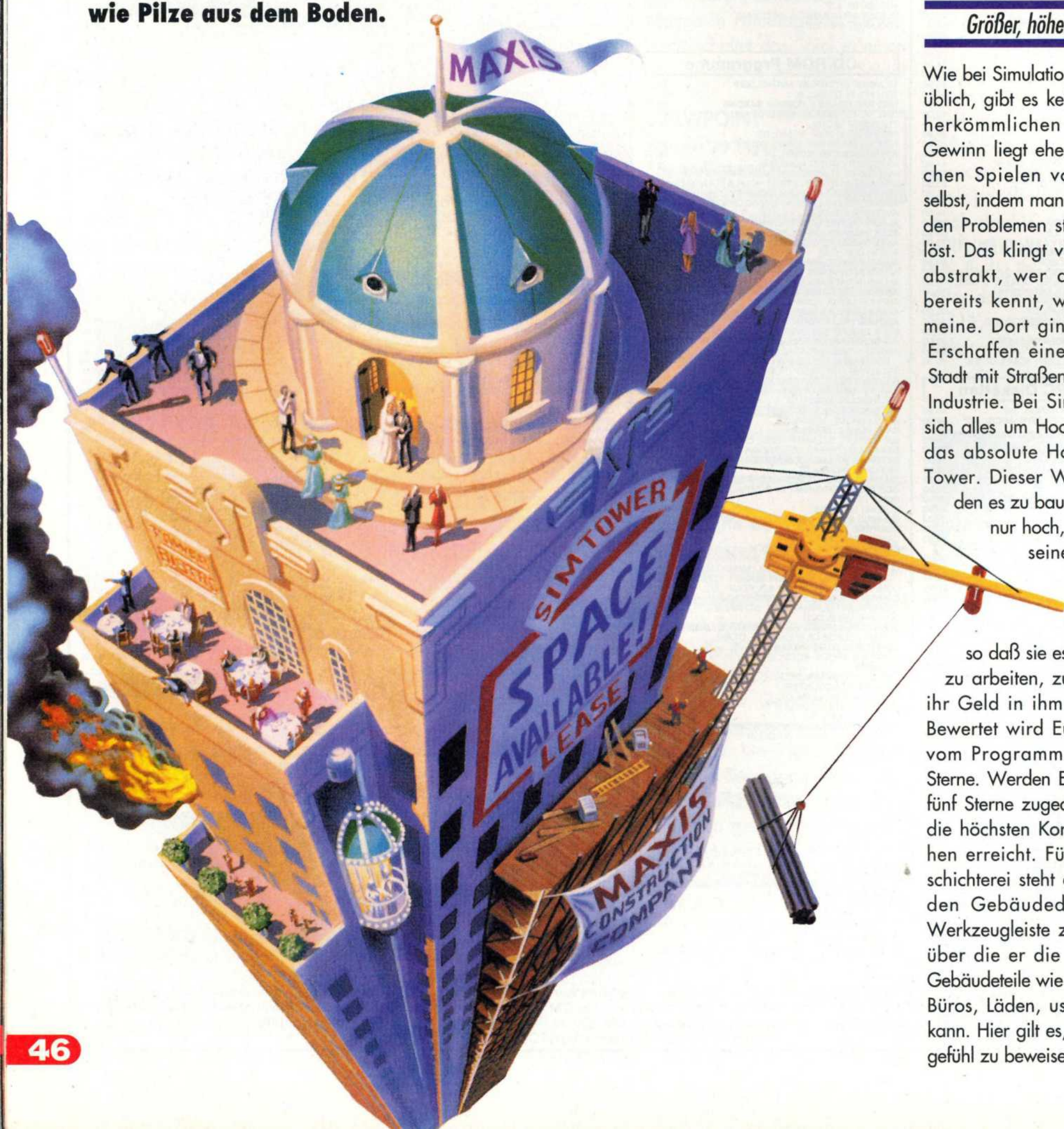
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

SimTower

Das vertikale Ir

■ Hersteller: Maxis . Preis ca.: DM 120,- ■

Türme haben die Menschen schon immer gerne gebaut. Ob im Kleinkindalter mit Bauklötzen oder zu biblischen Zeiten mit der Absicht, bei Babel das höchste Gebäude der Erde zu errichten. Und in der sogenannten Neuzeit sprießen die Türme, umgangssprachlich jetzt auch Wolkenkratzer genannt, vor allen Dingen in den Städten der USA wie Pilze aus dem Boden.



Da können die paar mickrigen Türme bei uns in Main-Hattan kaum mithalten. Wenn wundert es da, daß auch SimCity seinen Turm haben möchte... einen Namen dafür hat man schon gefunden - SimTower natürlich.

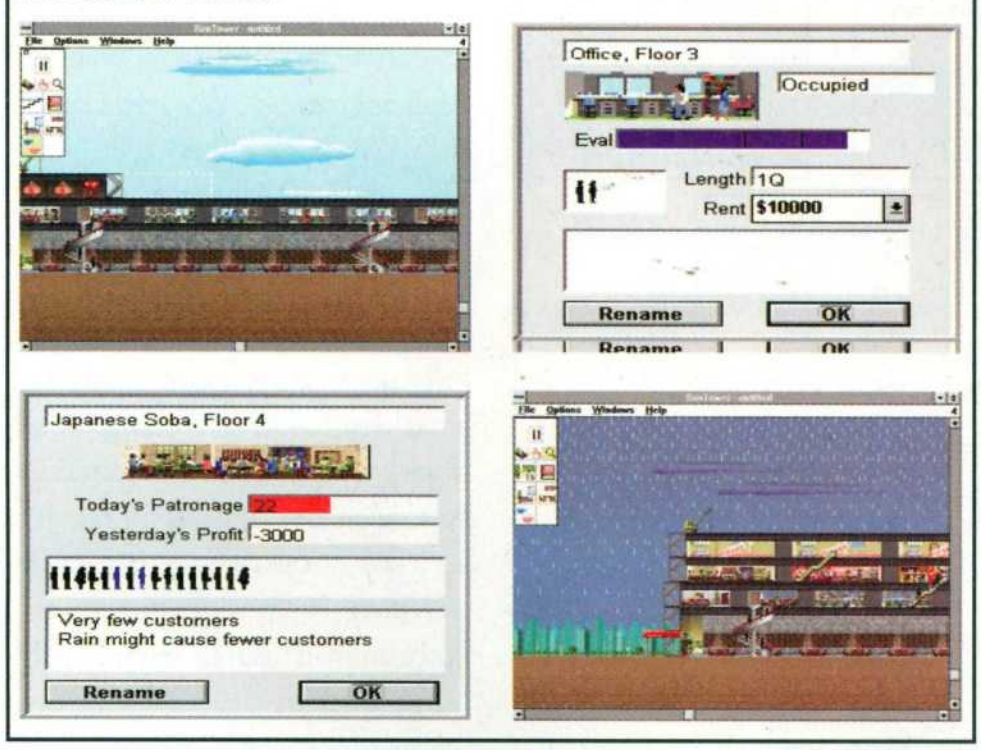
Größer, höher, weiter...

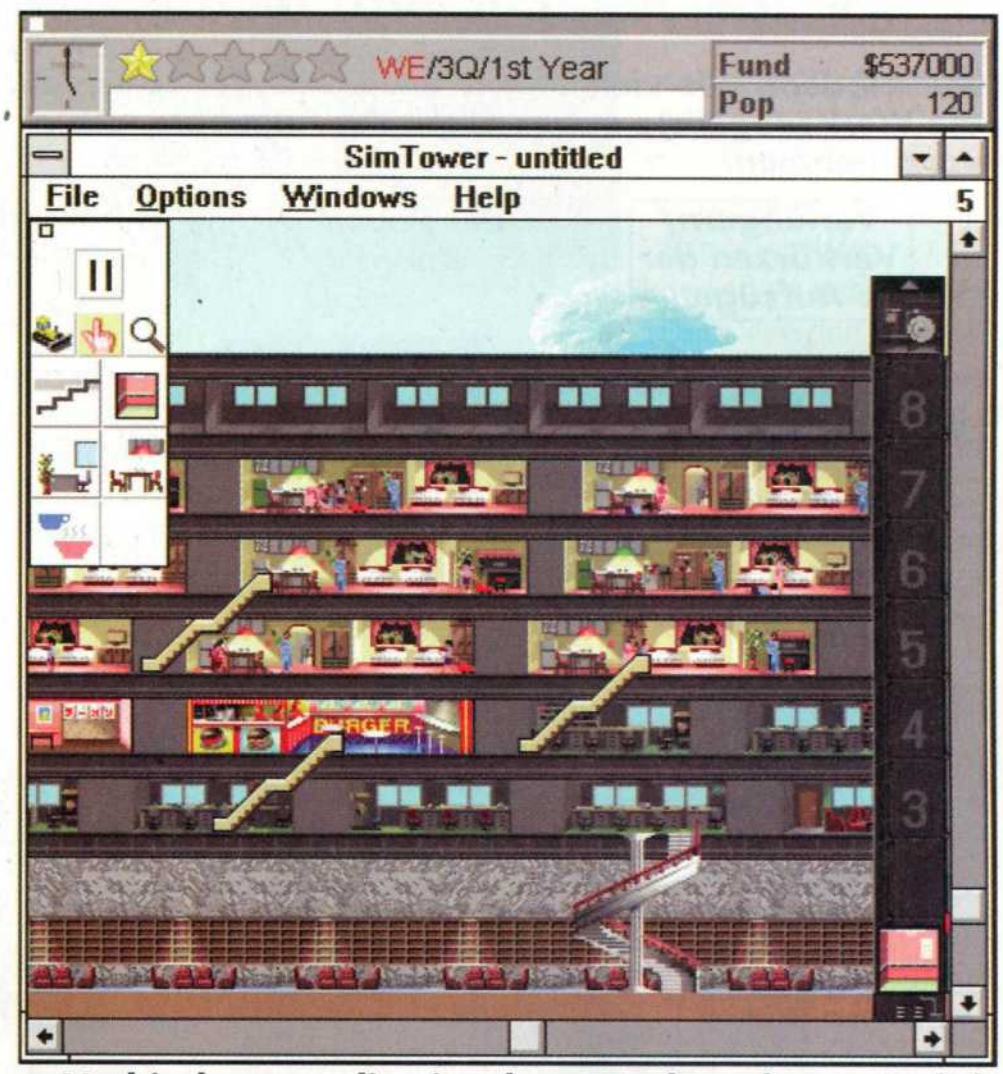
Wie bei Simulationen von Maxis üblich, gibt es kein Spielziel im herkömmlichen Sinn. Der Gewinn liegt eher im erfolgreichen Spielen von SimTower selbst, indem man sich auftretenden Problemen stellt und diese löst. Das klingt vielleicht etwas abstrakt, wer aber SimCity bereits kennt, weiß, was ich meine. Dort ging es um das Erschaffen einer kompletten Stadt mit Straßen, Verkehr und Industrie. Bei SimTower dreht sich alles um Hochhäuser, bzw. das absolute Hochhaus, den Tower. Dieser Wolkenkratzer, den es zu bauen gilt, ist nicht nur hoch, sondern bietet seinen Bewohnern allen nur erdenklichen Luxus, so daß sie es lieben, in ihm zu arbeiten, zu wohnen und ihr Geld in ihm auszugeben. Bewertet wird Euer Hochhaus vom Programm selbst durch Sterne. Werden Eurem Bauwerk fünf Sterne zugedacht, habt Ihr die höchsten Konstrukteursweihen erreicht. Für die Etagenschichterei steht dem angehenden Gebäudedesigner eine Werkzeugleiste zur Verfügung, über die er die zu bauenden Gebäudeteile wie Eingangshalle, Büros, Läden, usw. auswählen kann. Hier gilt es, Fingerspitzengefühl zu beweisen. Nicht immer

mperium

Suchet, und ihr werdet finden...

Mit dem Fenster „Person suchen" findet man die berühmt-berüchtigte Stecknadel im SimTower-Heuhaufen. Vorausgesetzt man hat vorher die Person mit einem sprechenden Namen aus der Anonymität des Hochhaus-Lebens geholt.
Wendy z. B. aus dem Büro im 3. Stock finden wir schließlich im Restaurant wieder.





● ***Verbindet man die einzelnen Stockwerke zusätzlich noch mit diversen Treppen, so bleibt eine Überlastung der Fahrstühle meist aus. Zudem ist die Anzahl der baubaren Aufzugschächte auf 24 begrenzt, so daß man bei bis zu über 100 Etagen genau planen muß.***

ist es z. B. gut, laute Restaurants neben Mietwohnungen zu plazieren. Außerdem stehen nicht alle möglichen Gebäude von Anfang an in der Werkzeugleiste zur Verfügung. Manche sind erst ab einer bestimmten Anzahl von Sternen abrufbar, wie z. B. das Kino oder vornehmere Restaurants. Wer schon einmal SimCity oder SimCity 2000 gespielt hat, der wird ohne Probleme auch mit SimTower zurechtkommen. Die Bedienung ist - obwohl SimTower unter Windows läuft - doch sehr ähnlich. Man hat eine Toolbox, aus der man per Maus dasjenige Werkzeug auswählt, das man benötigt. Möchtet Ihr beispielsweise eine Reihe von Büros bauen, klickt Ihr mit der Maus auf das Büro-Symbol in der Toolbox und danach an eine Stelle im Konstruktionsfenster. Schon kurz darauf seht Ihr kleine Handwerker umherwieseln, und nach ein paar Sekunden stehen die neuen Räumlichkeiten zum Bezug zur Verfügung.

VIEWPOINT

SimTower hat ein gravierendes Problem, und das heißt Performance. Nur auf sehr schnellen Rechnern kommt richtiger Spielspaß bei der Hochhauskonstruktion und Aufzugsimulation auf. Vom Konzept her plaziert sich das Spiel in meiner ganz persönlichen Simulationsrangliste im vorderen Mittelfeld der Produkte aus dem gleichen Haus. SimCity und SimCity 2000 behalten für mich - vor allem, was Langzeitmotivation und Abwechslung angeht - die Nase klar vor SimTower.

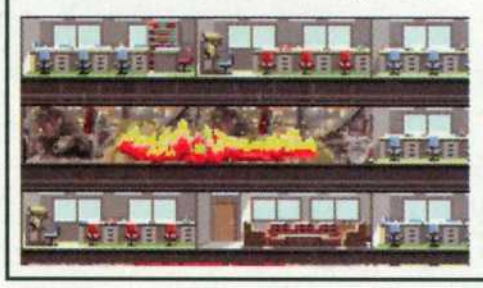
Adrian Vogler

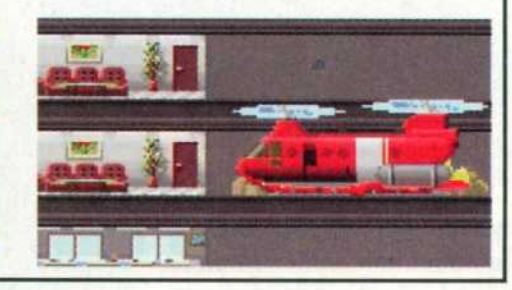
Rauf und runter

Ausschlaggebend für Erfolg oder Mißerfolg unseres Hochhausprojekts sind aber die Aufzüge, bzw. deren geschickte Installation und Inbetriebnahme. Man kennt das Problem ja aus eigener Erfahrung: Entweder fährt der Aufzug gerade weg, wenn man um die Ecke biegt oder er ist voll. Oder er fährt vorbei - oder er kommt gar nicht erst - manchmal ist er auch kaputt... Jedenfalls ist der Aufzug meistens der Grund dafür, daß man plötzlich einen hochroten Kopf hat und zu fluchen beginnt. Und das tun auch unsere Bewohner im SimTower, wenn wir das Aufzugproblem nicht zufriedenstellend lösen. Einige zentrale Fragen müßt Ihr Euch als Architekten also schon vorher stellen: Wie viele Aufzüge braucht Ihr, wo baut Ihr die hin und in welchem Rhythmus sollen die Dinger fahren? Was etwas unangenehm auffällt, ist die Tatsache, daß unser Skyscraper relativ platt ist; d. h. wir sehen unser Hochhaus immer nur zweidimensional und nicht räumlich. Die dritte Dimension, die Tiefe, erkennt man allein daran, daß wir in einen Aufzugschacht mehrere Aufzüge stecken können, die ohne Probleme aneinander vorbeifahren können. Auch läßt sich die Perspektive unseres Hauptfensters nicht zoomen. Mit der Lupe können wir uns zwar einzelne Einheiten (wie z. B. Büros) heraussuchen, bekommen aber keine vergrößerte Ansicht des Raumes angeboten. Dieser Ansatz befriedigt nicht 100%ig, daran kann auch die detailreiche SVGA-Grafik nichts ändern.

Katastrophen über Katastrophen

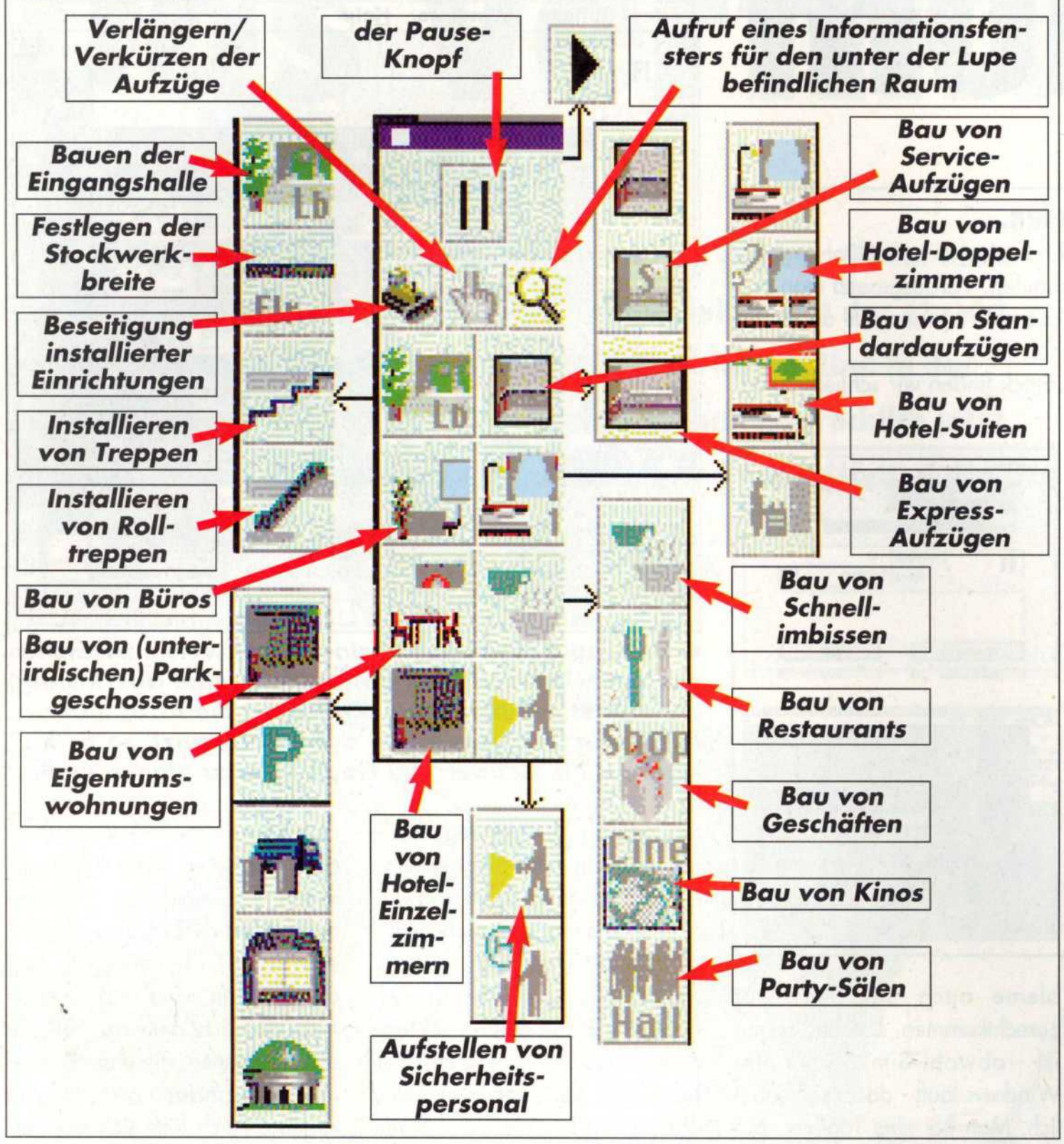
Wenn man nicht aufpaßt, kann aus dem schönen 5-Sterne-Tower schnell ein flammendes Inferno werden. Doch hat man gut vorgesorgt, ist der Einsatz eines Spezial-Löschkommandos eine einfache Sache - Mausklick genügt.





Die Toolbox, und was man damit anstellen kann.

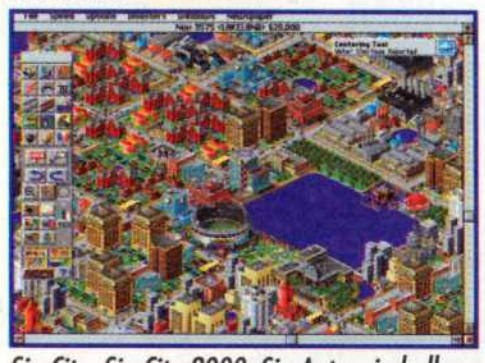
Je nachdem, wie viele Sterne unser schöner Tower bereits besitzt, bietet uns die Werkzeugleiste unterschiedliche Angebote, um einen weiteren Ausbau vorzunehmen.



Wo ist nur die Rechenpower geblieben?

Noch eine Frage stellt sich im Verlauf des Spieles sehr schnell: wo ist nur die Rechenpower unseres Computers geblieben? Startet man das Spiel auf einem gut ausgestatteten Rechner mit Pentium-Prozessor und ganz passablen 8 MB Arbeitsspeicher, wird man unangenehm berührt durch die Tatsache, daß sich unser Rechner (auf dem selbst Spiele wie Origins Ultima 8, das ja auch nicht gerade rechnerschonend zu Werke geht, angenehm spielbar waren) plötzlich verhält wie eine Schlaftablette. Zwar verwendet SimTower die neue und (angeblich) sehr schnelle Windows-Grafikbibliothek WinG, aber die Angaben auf dem Spielekarton (Rechner vom 386er mit 25 MHz aufwärts und 4 MB Arbeitsspeicher) sind doch sehr gewagt. Ob da nicht der Spielspaß total flöten geht???

ROOTS



SimCity, SimCity 2000, SimAnt... sind alles Produkte aus dem Maxis-Stall und irgendwie mit SimTower verwandt.

Ein ereignisreiches Wochenende

Wie man es von SimCity schon kennt, beleben auch bei SimTower neben den Problemen des Alltags einige Katastrophen des Hausverwalters Alltag. Mitunter lodert z. B. irgendwo in dem riesigen Bau ein Feuerchen. Dann wäre es ganz gut, wenn der Brandschutz rechtzeitig zur Stelle ist. Ansonsten gibt es eine Neuauflage von Flammendes Inferno auf dem Monitor zu sehen. Auch Terroristen werden hier und da von einem derart prächtigen Luxusbau angezogen und drohen hin und wieder (Stirb Langsam läßt grüßen!), mit Bomben um sich zu schmeißen. Doch es gibt auch erfreulichere Anlässe - wenn z. B. Lady Di sich die Ehre gibt, bei uns abzusteigen, ist das möglicherweise ein weiteres Luxus-Sternchen wert. Bei SimTower klickt man sich durch sein Häuschen und baut und baut und kassiert so viel Miete, daß einem eigentlich nie der Zaster ausgeht. Irgendwann ist man dann beim 100. Stockwerk und verliert bei der wachsenden Unübersichtlichkeit seines Konstrukts entweder die Nerven oder die Motivation. Dem haben die Maxis-Programmierer allerdings eine Option entgegengesetzt, die auch dauerhaften Spielspaß garantieren soll: Ihr dürft 25 Mietern Eures Domizils Namen geben und deren Lebensgewohnheiten ausgiebig unter die Lupe nehmen. Walter und Ute aus dem 96. Stock stehen z. B. jeden Tag um 7.30 Uhr auf, um 8.30 Uhr geht Walter zur Arbeit. Sonntags wird dagegen im Restaurant des 35. Stocks getafelt, usw. Durch diese Option wirkt der Tower ein wenig lebendiger, was auch das mehrmalige Anspielen der Simulation rechfertigt. Die Faszination von SimCity will zwar nicht aufkommen, das Programm ist durch seine Bedienung und die unkomplizierte Spielbarkeit aber die ideale Unterhaltung für zwischendurch.

Adrian Vogler

INFO BITS

SVGA (512 KB), Windows 3.1 oder höher, 386er mit 25 MHz und 4 MB RAM, besser Pentium 90 mit 8 MB RAM, Maus, Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk, alle von Windows unterstützten Soundkarten

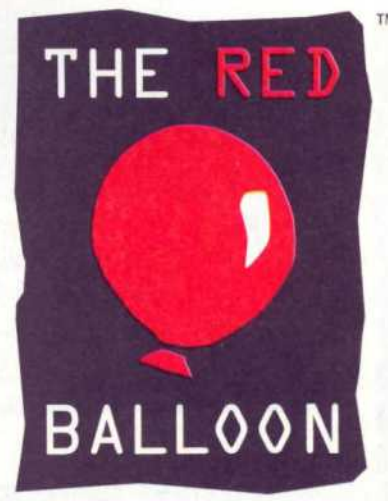
GRAFIK 077
SOUND 062
FUN 077

Ein spannendes Adventure-Game, das – maßgeschneidert auf CD-Rom – alle multimedialen Register zieht. Mit zahlreichen Original-Videosequenzen und einer Menge interaktivem, hafentauglichem Tiefgang.

Lost Signals
Hamburg. Hafen. 3 Kids entdecken ein geheimnisvolles Containerschiff – das elektronische Schaltzentrum einer zwielichtigen Bande. Mutig und listig gelingt es ihnen, die knifflligen Rätsel zu lösen, um Licht in das Dunkel von Lost Signals und die Gangster hinter Gitter zu bringen.

„Lost Signals" auf CD-Rom gibt's ab sofort in gut sortierten Fachgeschäften, Kaufhäusern und im Computer- bzw. Buchhandel.

... ABER
LA PALOMA
PFEIFEN!



Aktiv-CD statt
Matt-Scheibe

The Red Balloon is a registered Trademark of Telemedia GmbH

PLAY TIME HELP

DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 7/95

Discworld (PC)
Seite 481-486

Dark Forces (PC)
Seite 487-493

ATR (Sega)
Seite 494-495

Stargate (Nintendo)
Seite 496-500

The Story Of Thor (Sega)
Seite 501-506

Unirally (Nintendo)
Seite 507-510

Codes (PC + Amiga)
Seite 511-512

Bisher sind folgende Tips und Komplett-Lösungen in Play Time erschienen:

Players Guide	*Seite*	*Ausgabe*
Banshee	225-228	11/94
Battle Isle (PC)	257-259	12/94+1/95
Bump´n´Burn (Amiga)	308-312	1-95
Cannon Fodder (Sega)	402-403	4/95
Chaos Engine (PC)	304-307	1/95
Clayfighters (SNES)	183, 191	9/94
Colonization (PC)	321-326	2/95
Cyberia (PC)	353-357, 385-389	3/95+4/95
Dark Forces (PC)	470-474	6/95
Dawn Patrol (Amiga)	439-442	5/95
Defender of the Empire (PC)	411-416	4/95
Discworld (PC)	475-480	6/95
Die Siedler (A/PC)	178-182	9/94
Donkey Kong (Game Boy)	279-284	12/94+1/95
Donkey Kong (SNES)	342-347, 379-384, 404-410	2+3+4/95
Dragon (SNES)	264-268	12/94
Dune 2 (MD)	173-177	9/94
Earthworm Jim (MD)	348-352, 371-378	2+3/95
Incredible Hulk (MD)	201-208, 229-231	10+11/94
Inferno (PC)	327-330	2/95
Impossible Mission (AMIGA)	219-224	10/94
Kanonenfutter (A/PC)	97-105, 129-138	7+8/94
Kid Chaos (Amiga)	317-320	1/95
King's Quest VII (PC)	417-422, 456-466	5+6/95
Lawnmower Man (PC CD-ROM)	106-112, 156, 157	7+8/94
Little Big Adventure (PC)	358-362, 390-394,423-428	3+4+5/95
Magic Carpet (PC)	331-336, 365-370	2+3/95
MicroMachines (Amiga)	313-316	1/95
MicroMachines (MD)	337-341	2/95
Normy´s Beach Babe-o-Rama (MD)	144-150, 161-172, 193-200	8+9+10/94
Pitfall (Sega)	429-434, 462-466	5+6/95
Privateer: Righteous Fire (PC)	113-116, 139-143	7+8/94
Probotector (Game Boy)	260-263	12/94
Skeleton Krew (Amiga)	397-401	4/95
Star Wars (Sega)	363-364, 395-396	3/95+4/95
Stunt Race FX (SNES)	246-253, 285-288	11+12/94
Super Street Fighter II	232-237	11/94
The Story of Thor (Sega)	467-469	6/95
Tie Fighter (PC)	254-256, 269-273	11+12/94
Urban Strike (MD)	238-245, 274-278	11+12/94
Wario Blast (Nintendo)	435-438	5/95
Woodruff (PC)	443-448, 449-455	5+6/95
Zero Tolerance (MD)	299-303	1/95

Codes	*Seite*	*Ausgabe*
Amiga	29, 30, 61, 62, 94,126, 158, 159, 192	4+5+6+7+8+9/94
Game Boy	160	8/94
Mega Drive	31, 63, 95, 127, 160	4+5+6+7+8+9/94
NES	192	9/94
PC (CD-ROM)	27, 28, 59, 60, 93, 125	4+5+6+7/94
Super NES	32, 64, 96, 128, 159	4+5+6+7+8/94

Ja, ich möchte HELP-Sammelordner für meine PLAY TIME Magazin-Tips bestellen:
___St. HELP-Sammelordner „PLAY TIME Magazin" je 10,- DM _____

Gesamt DM _____
zzgl. Verpackungs- und Versandkosten (Inland DM 6,-/Ausland DM 13,-) DM _____

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM _____
❒ bar (Geld liegt bei)
❒ per V-Scheck
❒ per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr DM 7,50)

Coupon bitte schicken an:

Computec Verlag
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg

Name.....

Straße.....

PLZ Wohnort.....

Datum/Unterschrift.....

JETZT SAMMELN!

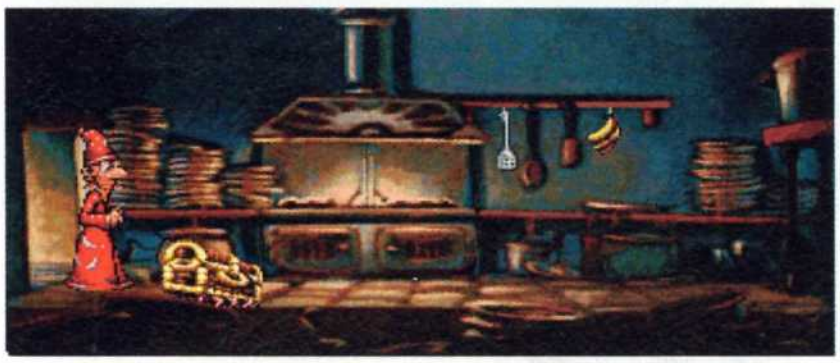
- für deine Power-Tips aus dem Play Time Magazin
- für die wichtigsten 320 Seiten des Jahres
- für nur DM 10,-

VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!

DISCWORLD

Diesmal sind in unserem ultimativen Guide der dritte und vierte Akt dran. Wir zeigen euch, wie ihr euch mit Sicherheit zum Helden hocharbeitet.

Akt 3



1. Gehe zurück zur unsichtbaren Universität und begib dich in die Küche. Nehme den Spachtel und gehe in den Raum des Erzkanzlers. Nimm den Hut von seinem Schreibtisch und begib dich zum Ausgang.

2.Laufe rüber zur Zerbrochenen Trommel und gehe in die Bar. Schau dir die Flaschen hinter der Theke an, bis du den Klatchian Kaktussaft siehst. Sprich zweimal mit dem Barkeeper.

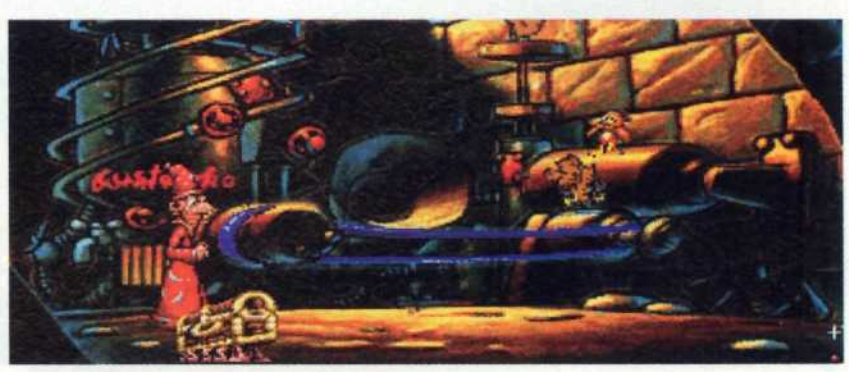
3.Nachdem du den Drink genommen hast, solltest du den Wurm nehmen und noch einmal den Faden daran verwenden (wie schon früher mal im Spiel).

4.Verlasse die Zerbrochene Trommel und gehe zu dem Versteck im Westen der Stadt. Klopfe an die Tür, um ein Sahnetörtchen zu bekommen.

5.Gehe hinunter zu den Schatten und sprich zu Big Sal bei dem Katzenhaus neben der Bruchbude. Gehe in die Hütte und öffne die Tasche, um ein Messer zu bekommen. Gehe zu der Wand, an der der Maurer stand und benutze den Spachtel daran. Du solltest etwas Ruß einsammeln.

6.Auf der Straße findest du eine Friseur-Schere und ein Notizbuch. Der Friseur sollte nicht in der Nähe sein, wenn du die Sachen einsammelst.

7.Gehe zurück zum Psychiatrickerist auf dem Platz. Spreche mit dem Mädchen und benutze das Notizbuch mit ihr, um ihre Unterschrift zu bekommen. Warte, bis du dran bist und geh dann zum Psychiatrickist.

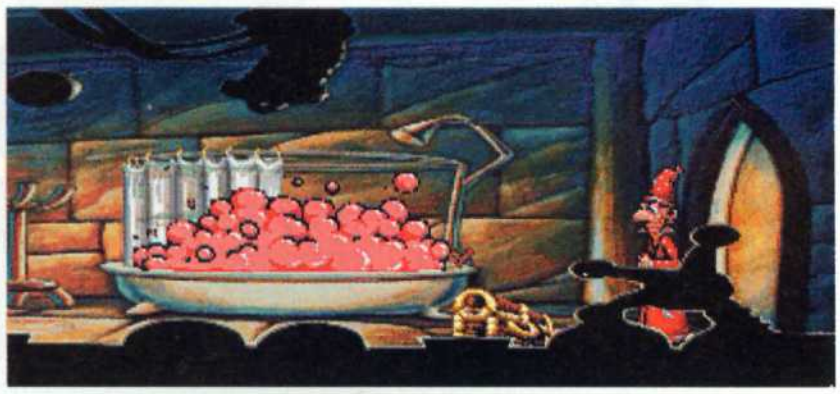


8.Kaufe eine Tüte mit Blutegeln bei dem Pflanzer und öffne die Tasche. Gehe in die schmale Allee und verwende das Messer an dem Gummigürtel an der Dunny-Maschine. Hebe ein Ei auf und nimm die Schlange vom Boden mit. Sprich mit der Amazonenkriegerin.

DISCWORLD

Akt 3

9. Benutze den Dünger und das Stärkemehl mit der Schlange. Gehe jetzt in den Wald und benutze die Kurbel am Wunschbrunnen. Fülle den Eimer und benutze den Schraubenzieher an der Kurbel.



10. Gehe zum Palast und benutze dort den Tintenklecks oder die Blutegel an den Wachen und gehe an ihnen vorbei. Nimm den Pinsel aus dem Bad. Gehe jetzt rechts am Thron vorbei in die Dungeons und benutze am Loch den Wurm am Seil.

10. Gehe zum Palast und benutze dort den Tintenklecks oder die Blutegel an den Wachen und gehe an ihnen vorbei. Nimm den Pinsel aus dem Bad. Gehe jetzt rechts am Thron vorbei in die Dungeons und benutze am Loch den Wurm am Seil.

12. Gehe zurück zur Straße und von dort in den Spielzeugladen. Nimm noch ein Spielzeug von der Angebotskiste und benutze den Knochen mit dem Kleber.

13. Gehe jetzt zur Kneipe und gehe dort in das Bad. Fülle den Eimer mit Seife und gehe wieder raus. Hier gehst Du nach rechts und gibst dem Hund den Knochen. Damit wird er erstmal mundtot gemacht.

14. Sprich mit dem Matrosen und dann mit dem Barkeeper . Betrachte den Tattoo des Matrosen und sprich mit ihm darüber. Er wird Dir jetzt eine Pfeife geben.

15. Besuche den Alchimisten in der Gasse. Sprich mit ihm und nimm die Kamera, wenn er nach draußen geht, um etwas Getreide zu holen. Meide die glühende Platte, wenn Du die Straße wieder verläßt.

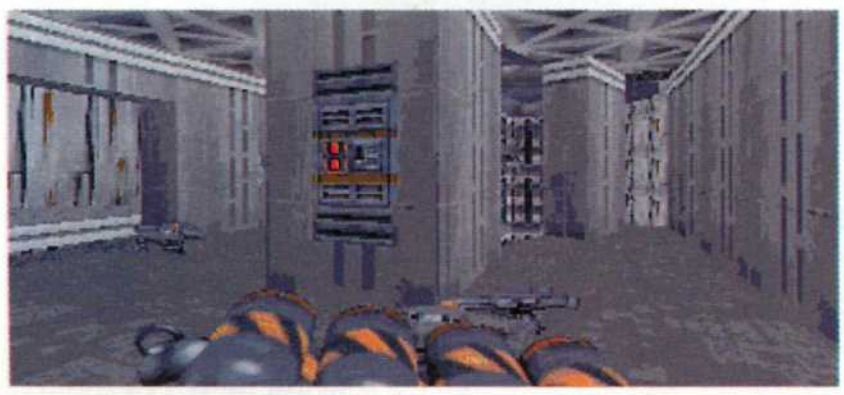
16. Sobald Du wieder im Eßzimmer der unsichtbaren Universität bist, kannst Du die steife Schlange mit dem Stab von Windlepoon vertauschen.

DISCWORLD

Akt 3

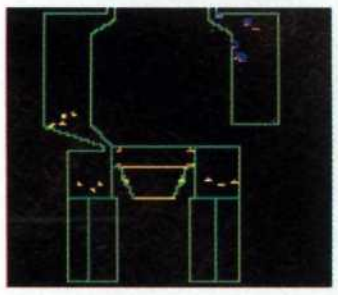
17. Gehe durch das Stadttor hinaus und klicke den Horizont an (den Rand der Welt). Benutze die Pfeife an Rincewind, so daß Polly auf dich zufliegt. Zünde ein Feuerwerk an und werfe es auf den Papagei.

18. Verwende den Besenstiel, um das Netz zu erweitern und um an Polly heranzukommen. Nimm den Hut des Erzkanzlers und benutze ihn mit der Gabel. Klettere die Kette hinunter, um zu A-Tuin zu gelangen. Achte auf das Glitzern, nimm es mit und kehre zum Rand der Welt zurück.



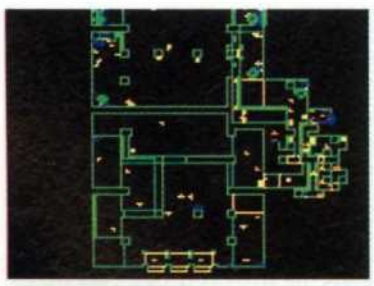
19. Gehe zurück zu der Wirtschaft in Ankh-Morpork. Laufe nach rechts und übergebe Polly und die Pfeife dem Seemann. Verlasse die Wirtschaft und begib dich zum Mietstall.

20. Wenn du beim Stall angelangt bist, kannst du die Bürste mit dem Seifenwasser verwenden. Benutze die Seifenbürste mit der Stoßstange, um den Dreck herunterzuwaschen.

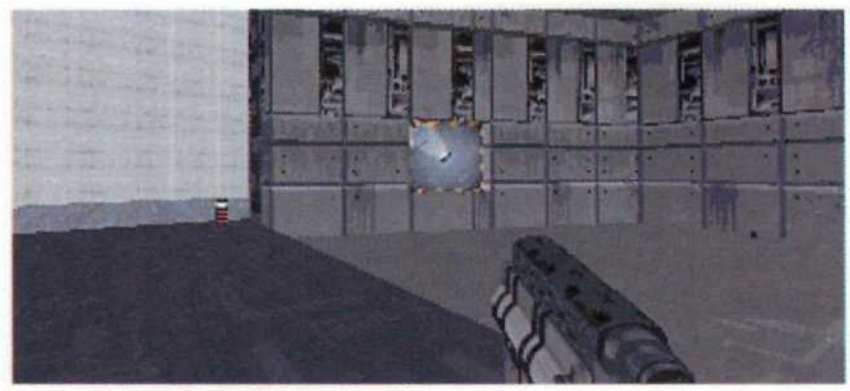


21. Wenn der Dreck weg ist, kannst du den Aufkleber lesen, um Lady Ramkins auf der Hauptstadtkarte erscheinen zu lassen. Verlasse den Stall.

22. Gehe in die Allee und lege das Messer in Rincewinds Inventory ab. Gehe auf das Dach und schneide die Leiter mit dem Messer ab. Klettere durch das Fenster im Hintergrund, um wieder auf die Straße zu gelangen.



23. Wenn der Attentäter vom Dach fällt, kannst du dich mit ihm befassen. Wenn du mit ihm sprichst, taucht der Esel auf dem Platz auf.



24. Finde den Esel und schneide ihm den Schwanz mit der Schere ab. Du kannst diesen als Schnurrbart verwenden, um ein Held zu werden.

DISCWORLD

Akt drei

25 Lady Ramkins ist oben links in der Stadt. Gehe zu Ihr und benutze den Türklopfer. Gehe zur Rückseite des Hauses und betrachte das geschmolzene Etwas. Sprich mit Lady Ramkins und gehe zurück zur Vorderseite des Hauses.

26. Klopfe nochmals und renne zurück zum Schlafplatz des Drachen. Nimm dort den Nagel, die Rosette und die Leine. Verlasse das Grundstück und gehe zum Stadttor.

27. Sprich mit der größten Wache über Schwerter, bis er Dir erklärt, wie Du Deines bei den Zwergen verbessern lassen kannst.

28. Gehe über die Discworld, bis Du zum Haus von Nanny Oggs kommst. Klicke zweimal auf die Wolle, und Du wirst draußen landen. Nimm den Holzhammer vom Holzstoß und benutze die Rosette mit dem Schaf.

29. Benutze den Teufel mit der Kamera und die Kamera mit dem Schaf. Benutze das Schafsbild mit dem Octopusbild. Gehe durch die kleine Luke zurück zu Nanny Ogg.

30. Schaue auf die Tränke, bis Du den Wahrheitstrank findest. Befrage Nanny über die Tränke. Wenn sie einen Kuß möchte, benutzt Du das Senfglas, bevor Du sie küßt. Nimm jetzt den Wahrheitstrank und gehe.

31. Gehe zu den Zwergenminen in der Mitte der Karte und gib dem Schmied das Schwert. Er wird Dich um ein Glas Wein bitten, wegen dem Du erstmal Richtung Wald gehen solltest.

32. Der Friseur steht neben dem Wunschbrunnen und möchte verzweifelt sein Notizbuch wiederhaben. Gib es ihm, und er wird verschwinden.

DISCWORLD

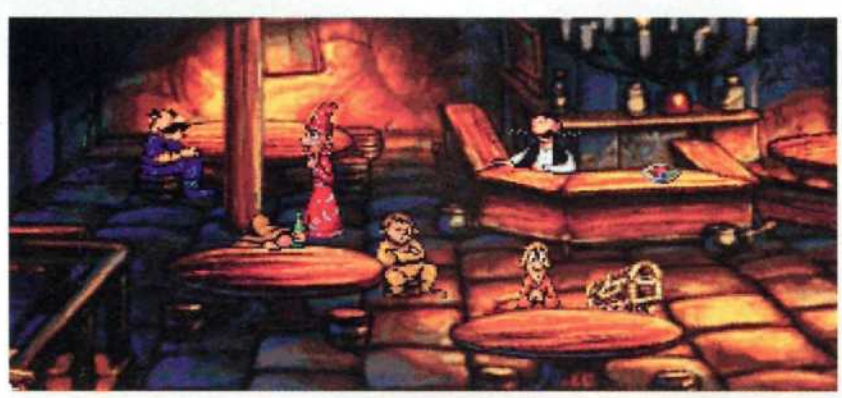
Akt 3

33. Folge dem Friseur zurück in seinen Laden. Es macht nichts, wenn du mit ihm nicht Schritt halten kannst. Sprich mit dem Friseur, um etwas über seine Beziehung zu dem liebenswerten Straßenseestern zu erfahren.

34. Suche den Straßenseestern auf (er ist wie immer auf dem Platz zu finden). Spreche mit ihm, bis er seine Kaugummi-Tätowierung zeigt.

35. Gehe in die Allee und nimm den Gummigürtel in dein Inventory auf. Stelle dich auf die leuchtende Platte, bis du wieder hochgeworfen wirst. Klicke auf den Turm im Hintergrund und warte, bis du dort ankommst.

36. Benutze den Gummigürtel am Ende der Fahnenstange und benutze ihn für einen Bungee Jump, so daß du dem Seestern die Kaugummi-Tätowierung stehlen kannst. Klettere den Turm hinab und begib dich zur Stadtkarte.



37. Gehe zur Zerbrochenen Trommel und verwende den Nagel an dem Strahl. Hänge das Schaf/Tintenfisch-Bild an den Nagel. Sprich mit dem Angeber. Wenn du die Behälter hast, benutzt du mit einem von ihnen den Wahrheitstrank.

38. Nach einer kurzen Szene wird dir der genaue Standort des Tempels von Offler mitgeteilt. Frage den Barman nach Holunderbeerwein. Er wird dir etwas über die Füchse im Keller berichten.

39. Gehe in das Schlafzimmer in der Wirtschaft und schau auf die Tür. Öffne die Tür und spreche mit dem Bogeyman. Benutze das Angry-Icon, damit er dir folgt. Eventuell mußt du die Tür noch einmal öffnen, wenn es beim ersten Mal nicht geklappt hat.

40. Jetzt kannst du in den Keller der Zerbrochenen Trommel gehen. Halte nach dem Holunderbeerwein Ausschau und fülle deinen Behälter damit. Lege ihn in Rincewinds Inventory ab, weil ihn dann dein Reisegpäck trinkt.

DISCWORLD

Akt drei

41. Gehe zur Zwergenmine und gib dem Schmied den Wein. Gib ihm jetzt das Schwert, damit er es verbessert. Verlasse jetzt die Mine und gehe zum Schlund.

42. Laß Dich von der Brücke stoßen und warte bis Du wieder ganz nach oben geklettert bist. Benutze den Teppich auf dem Affen, um an ihm vorbeizukommen. Gehe in den Tempel und benutze die Leine am Gepäck.

43. Nimm die Bandanna und benutze es mit Rincewind. Jetzt solltest Du beim Altar herauskommen. Fülle das Säckchen mit Sand und wende es auf das Auge an. Jetzt kommt eine nette Animation.

44. Gehe zurück zur unsichtbaren Universität und gehe in das Eßzimmer. Rede mit dem Runen-Professor über Helden. Jetzt solltest Du in der Bibliothek ein magisches Buch holen.

Akt vier

1. Gehe zum Marktplatz und nimm den Schlüssel von Lady Ramkins Bein.

2. Gehe jetzt zu Lady Ramkins Haus und öffne die Tür zum Drachenstall mit dem Schlüssel. Hier findest Du einen geschmolzenen Haufen auf dem Boden. Du kommst daran vorbei, wenn Du immer wieder auf die andere Seite klickst.

3. Gehe ganz nach rechts und nimm den schwächlichen Drachen (Mambo). Gehe jetzt zurück zum Platz.

4. Benutze Mambo mit dem großen Drachen. Gib Mambo einen gezündeten Feuerwerkskörper und benutze ihn nochmals auf dem großen Drachen. Um das Spiel zu beenden solltest Du das Senfglas auf den Drachen werfen. Jetzt kannst Du Dich zurücklehnen und das Ende betrachten.

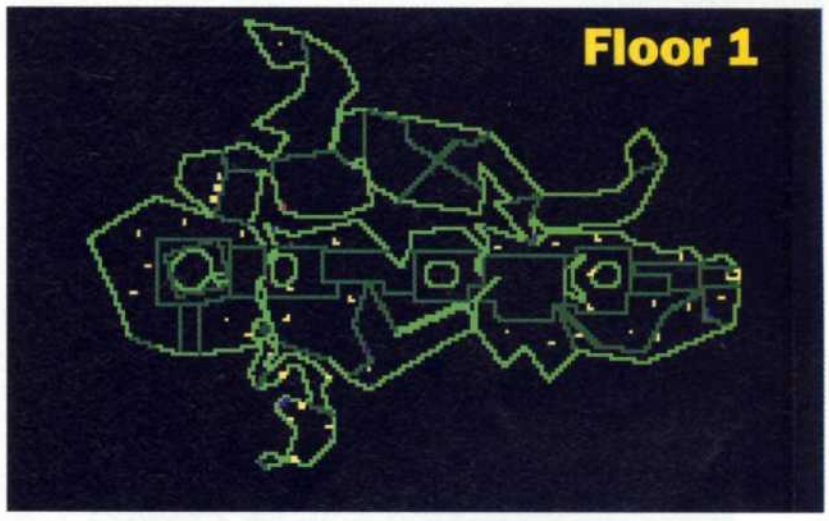
Wird fortgesetzt...

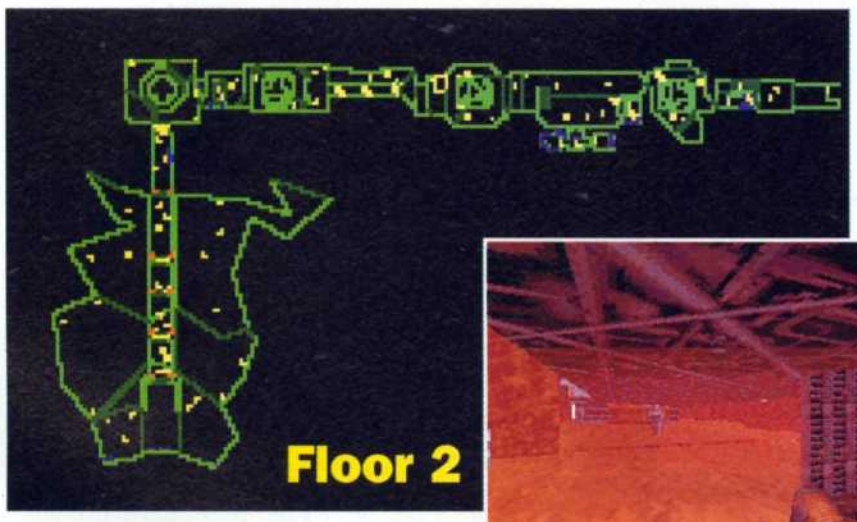
DARK FORCES

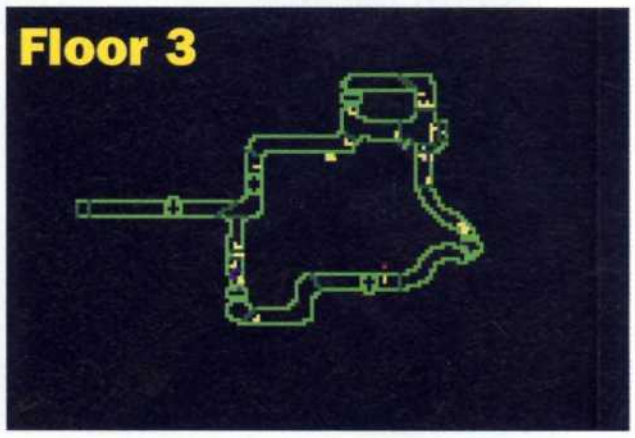
Diesen Monat zeigen wir Euch wie Ihr durch die Minen von Gromas und sechs weitere Level kommt.

Die Minen von Gromas

1. Das erste Stockwerk ist ziemlich offen. Schlagt zuerst einen der Stormtrooper nieder um an eine Waffe zu kommen. Ihr solltet so schnell wie möglich eine größere Waffe finden.

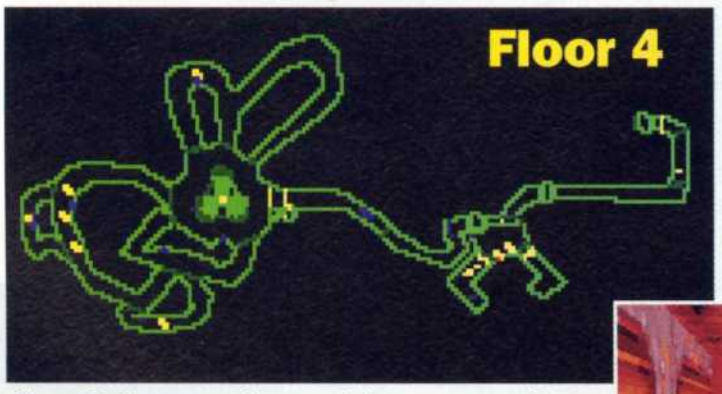






2. In diesem Level gibt es viele lange Tunnels und Löcher, in denen Ihr Euch schnell verirren könnt. Zuerst müßt Ihr Euch zum Level S1 durchkämpfen. Folgt den Tunnels nach links bis zu einem kleinen Lift.

3. Du wirst nach oben in einen langen Level mit vielen Leveln gebracht. Springe in das erste Loch und öffne einen Geheimgang zu einem Extraleben. Klettere jetzt wieder heraus und gehe den Korridor weiter.

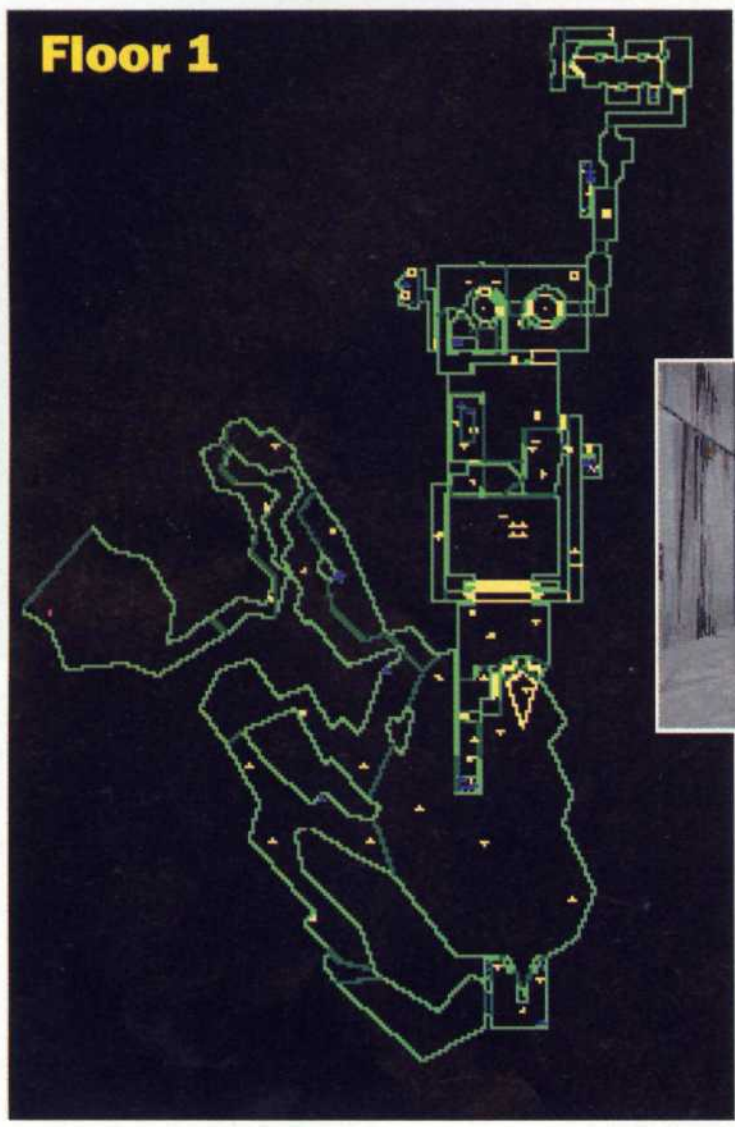


4. Gehe weiter bis zu einer verschlossenen Tür. Genau davor ist rechts der blaue Schlüssel. Nimm ihn und gehe hinunter zum Reaktor. Setze die Zeitzünder und renne zurück zur Startposition.

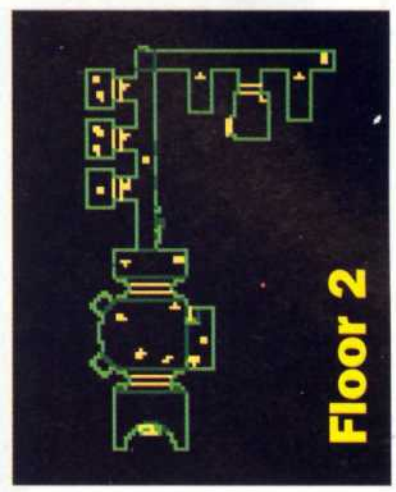
5. Die verschlossene Tür beim größten Bohrloch wird sich öffnen, sobald Du die Sequenz gestartet hast. Renne durch diese Tür bevor sich eine der Türen schließt. Damit kommst Du schneller zum Start zurück.

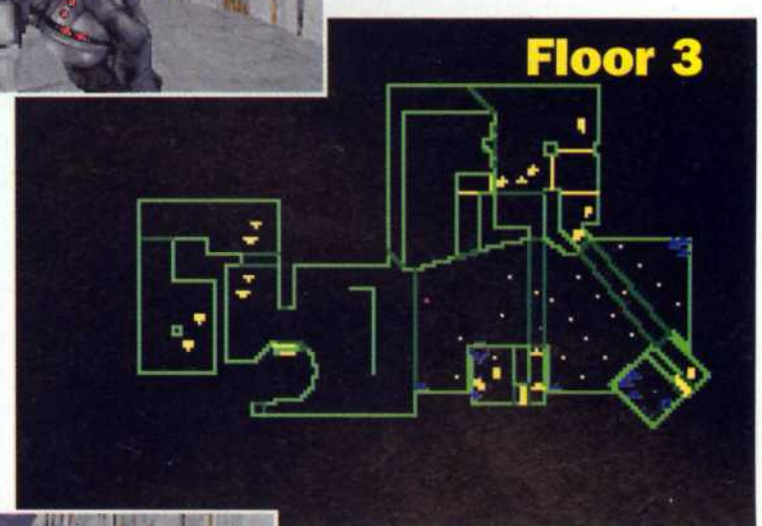
DARK FORCES

Gefängnis

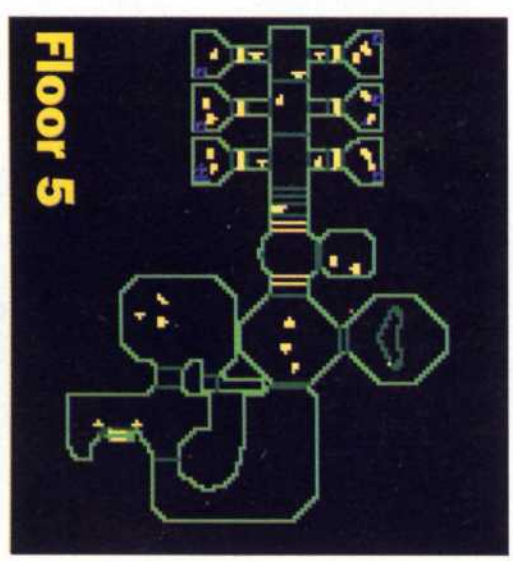


1. In diesem Level könnt Ihr sehr leicht steckenbleiben. Am Anfang rennt Ihr bis zu dem kleinen Unterstand, wo Ihr die fliegende Plattform herbeirufen könnt. Schießt den imperialen Offizier auf ihr nieder.





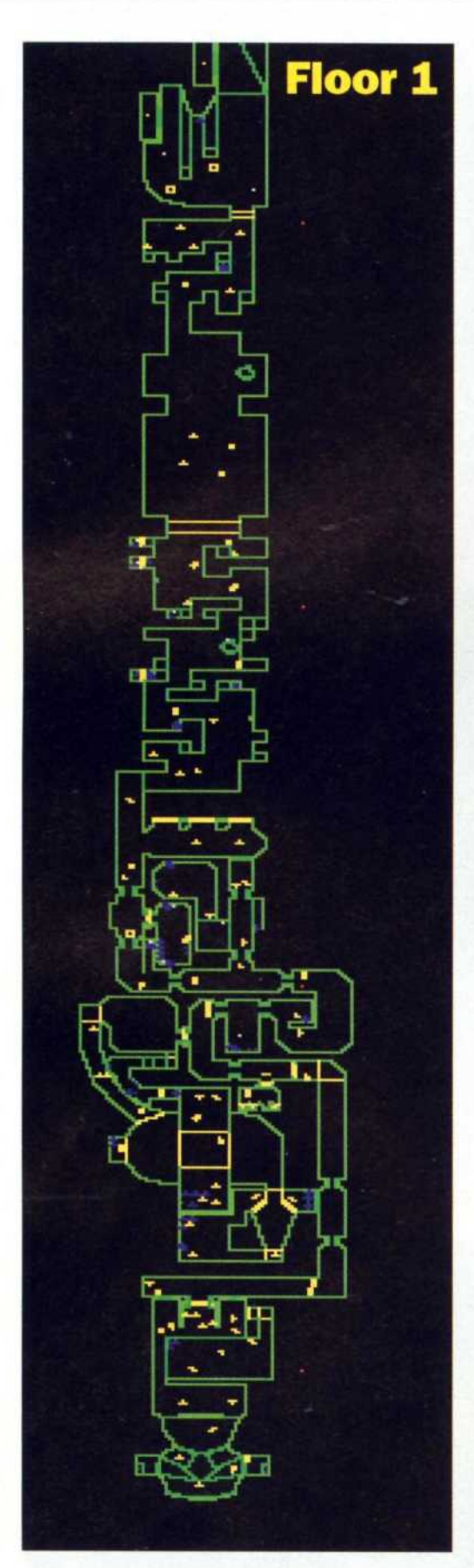
2. Crix Mandine ist auf Level S1. Ihr müßt alle Codes finden, bevor Ihr ihn befreien könnt. Bevor Ihr in Level S5 nach rechts geht, solltet Ihr Eure Gasmaske aufsetzen.



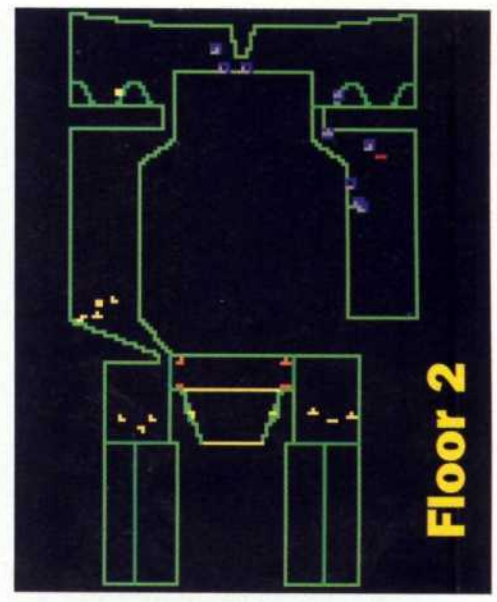
3. Das Kraftfeld im Level S5 kann nur deaktiviert werden, wenn Ihr einen der beiden Schalter auf S4 umlegt. Es ist egal welchen Ihr nehmt. Versichert Euch, daß das Kraftfeld nicht mehr blinkt wenn Ihr hindurch wollt.

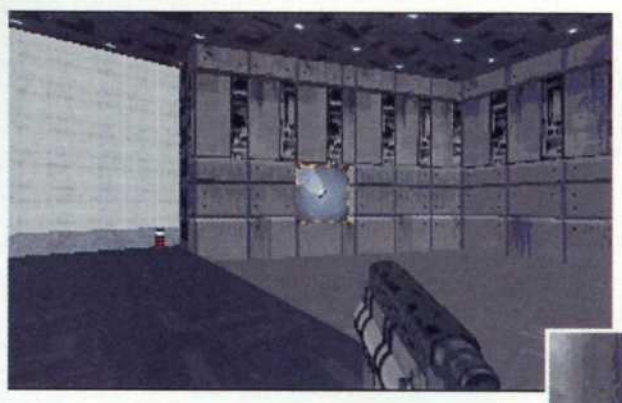
DARK FORCES

Ramses Hed

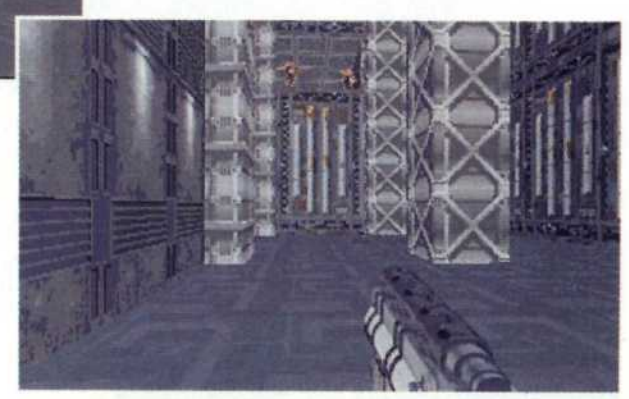


1. Die Level sind in dieser Mission sehr offen, so daß Ihr von allen Seiten angegriffen werden könnt. Stellt Euch in die Ecken und nehmt ganze Gruppen von Gegnern mit Euren schweren Waffen unter Beschuß. Rennt nicht in offene Bereiche, außer wenn Ihr Ärger wollt.

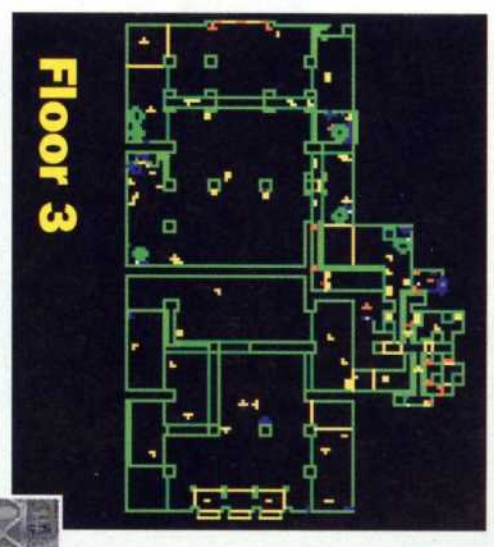




2. Geht vom Anfang an nach rechts bis ihr zum Aufzug zum Level S1 kommt. Dort sind viele Gegner, die Ihr aus einiger Entfernung erledigen solltet.



3. Es gibt einen Geheimraum hinter der Wand in der Mitte von S1. Werft einige Handgranaten, bis Ihr ein Loch in die Wand gesprengt habt.

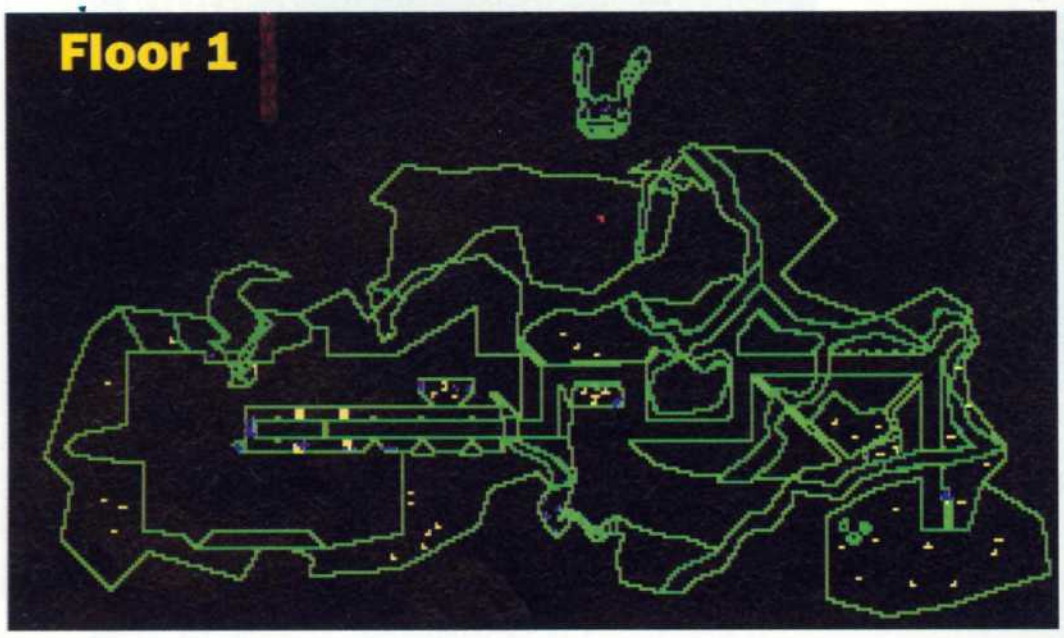


4. Das Tracking Device ist ganz oben auf S1. Ihr braucht den gelben Schlüssel bevor Ihr Euch dorthin aufmacht. Der gelbe Schlüssel ist ganz links im Level S1. Schnappt Euch den Schlüssel und rennt nach Süden durch die drei Türen. Durch jede Tür kommt Ihr zur Mitte von S1.

5. Wenn Ihr den roten Schlüssel habt, solltet Ihr auf den Schalter schießen bevor Ihr nach rechts auf die bewegte Platform springt. Ihr braucht diesen Schlüssel, um die zwei Schalter weiter oben zu erreichen.

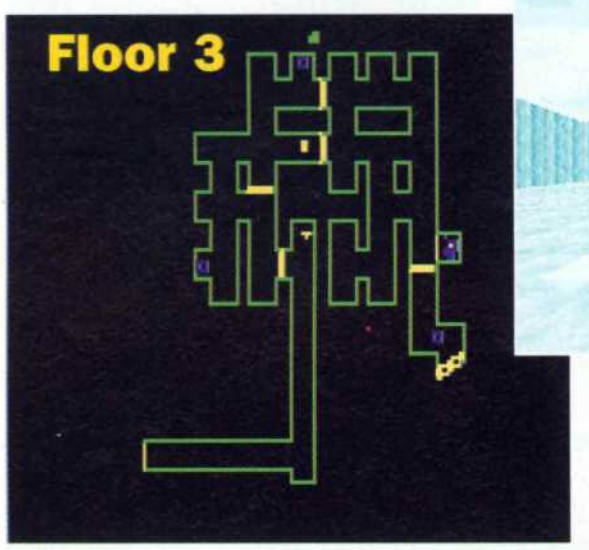
DARK FORCES

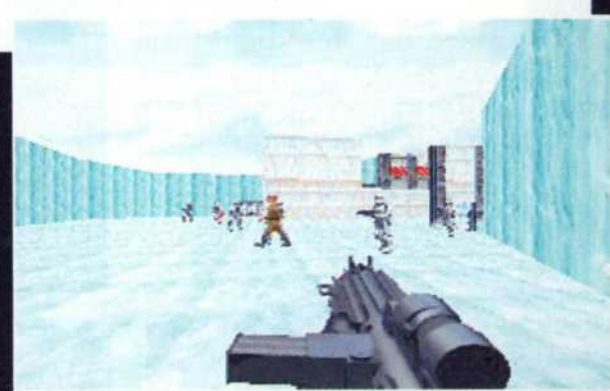
Roboterfabrik



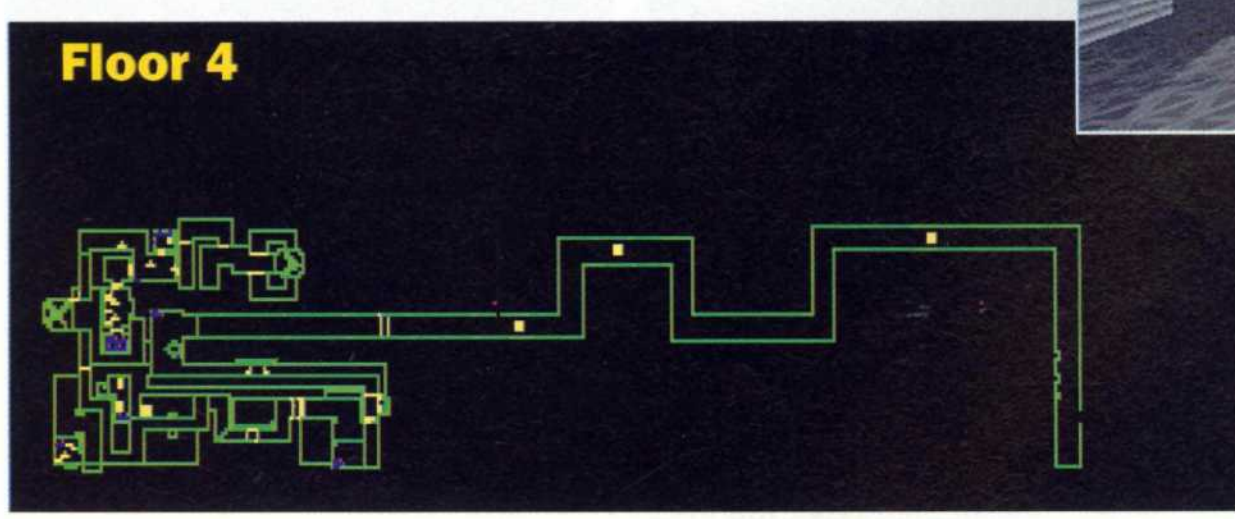
1. Sobald Ihr diese Mission startet, solltet Ihr durch diese schmale Spalte gehen und die ganzen Schildextras mitnehmen.

2. Geht den Level weiter, bis Ihr zu einer Schlucht kommt. Zieht erst Eure Eisstiefel an, bevor Ihr über sie springt. Geht weiter bis zu S3. Folgt dort dem Irrgarten, bis Ihr auf S2 herauskommt. Jetzt solltet Ihr den roten Schlüssel gefunden haben.





3. Der blaue Schlüssel ist ganz rechts in S0. Geht durch die Tür neben dem Schlüssel. Der lange Korridor ist voller Feinde, schießt sie am besten mit dem Gewehr nieder.



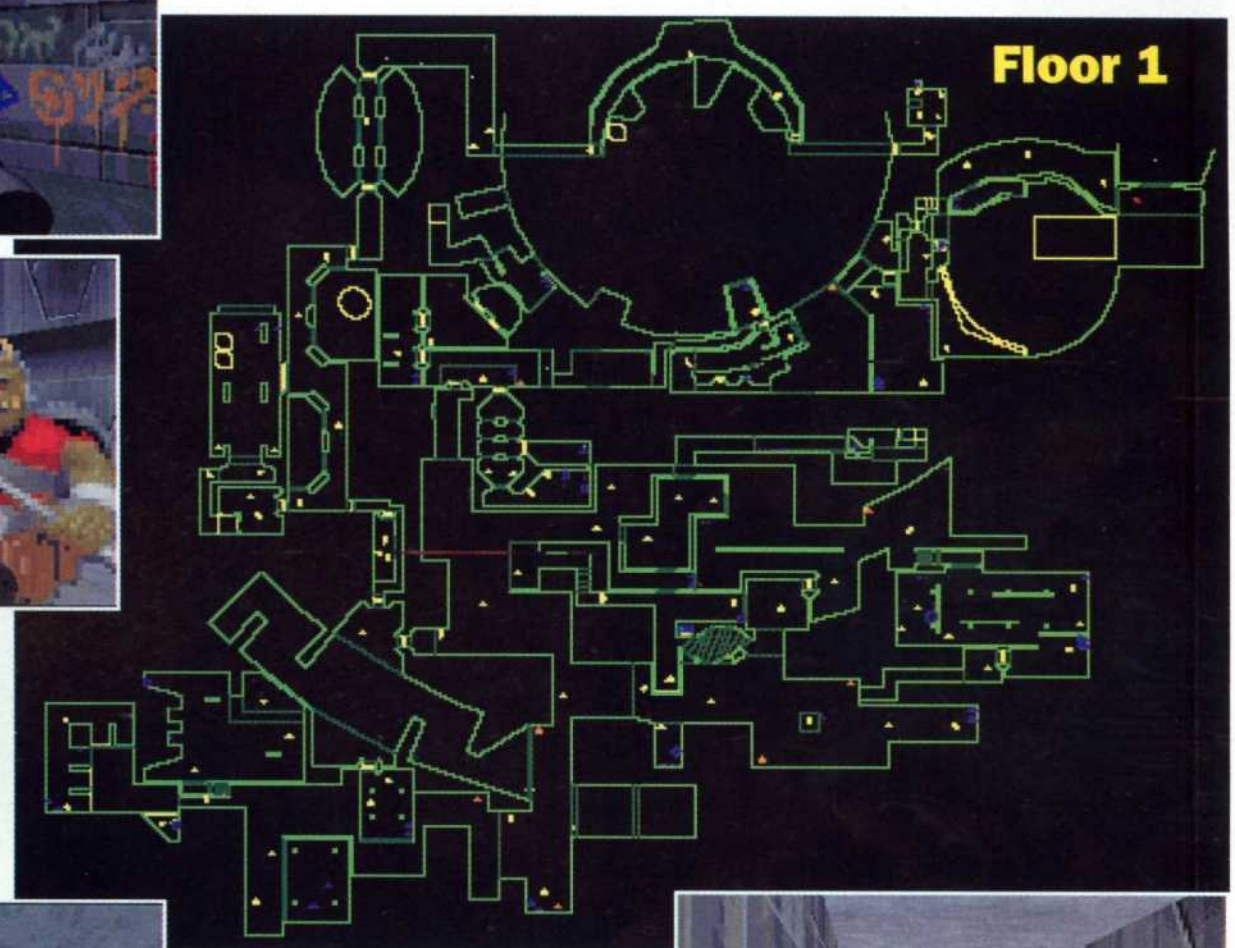
4. Sobald Ihr alle drei Zeitbomben gesetzt hat, greift Euch ein Dark Trooper an. Greift ihn mit schweren Waffen an, damit Ihr ihn möglichst schnell erledigt.

DARK FORCES

Nar Shadaa

1. Sobald Ihr den Level beginnt, müßt Ihr nach unten springen und den Schalter abschießen. Damit habt Ihr verhindert, daß der Geheimgang von der Plattform verdeckt wird. Nehmt den gelben Schlüssel und springt in den Geheimraum.

2. Um an den Kraftfeldern vorbeizukommen, müßt Ihr sie in der richtigen Reihenfolge passieren. Links-Rechts-Links und schon könnt Ihr den Schalter umlegen.



3. Der Raum ganz links hat eine kaputte Wand. Werft einen Detonator dagegen und geht in den Geheimgang. Drückt den Schalter und geht zurück zu den stampfenden Blöcken.

4. An den Blöcken kommt Ihr krabbelnderweise vorbei. So gelangt Ihr in einen Geheimraum mit vielen Extras.

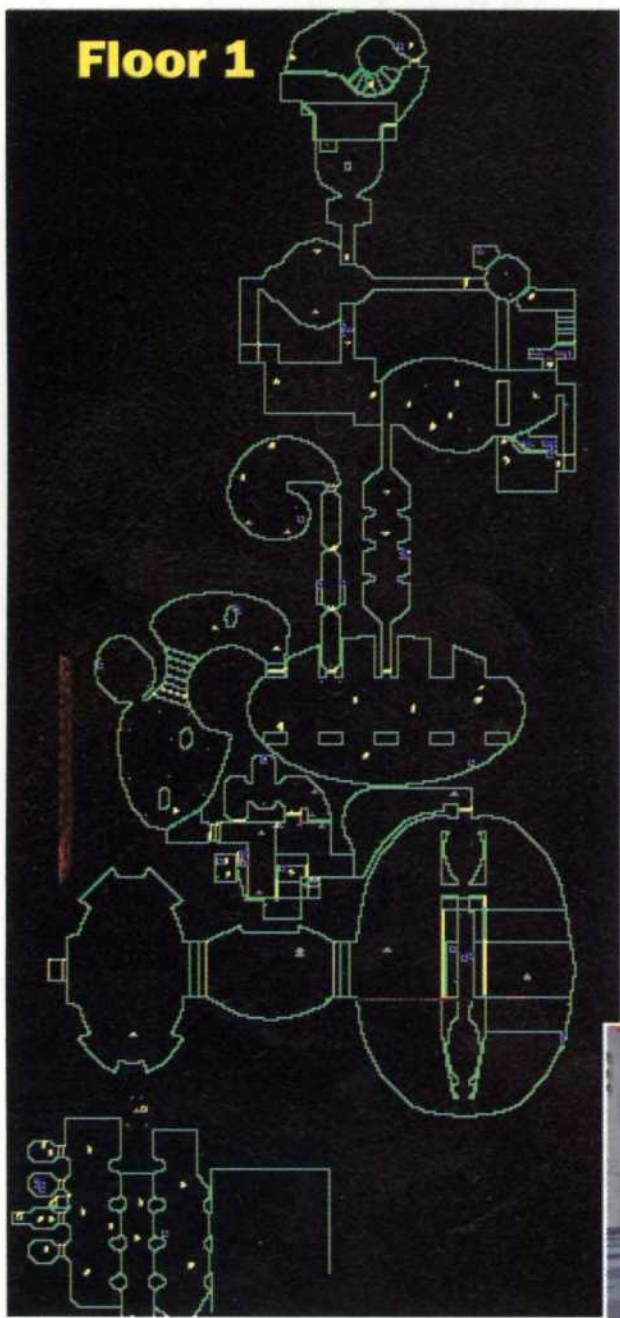
5. Die rote Karte ist rechts von den Blöcken. Geht durch die gelbe Türe zur Rückseite der Bildschirme. Jetzt könnt Ihr in die andere Seite des Raumes. Geht nun zurück zu der roten Türe.

6. Auf dem Weg zur NAVA-Karte müßt Ihr wie die Wilden schießen. Schießt am besten aus engen Passagen heraus, da Euch so die Feinde nicht so leicht treffen können.

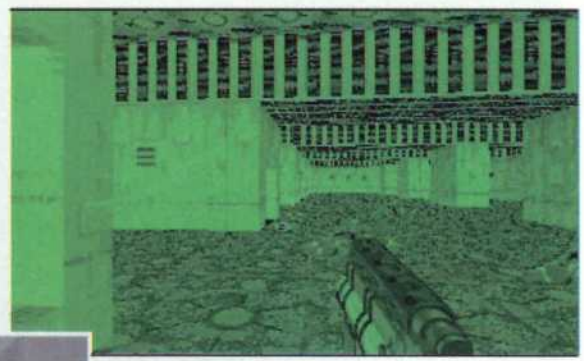
7. Die NAVA-Karte ist ganz oben rechts im Level. Erwartet dort einigen Widerstand, der sich am besten mit der Stouker Rifle beseitigen läßt. Achtet vor allem auf die Detonatoren, da sie Euch schwer verletzen können.

DARK FORCES

Jaba´s Schiff



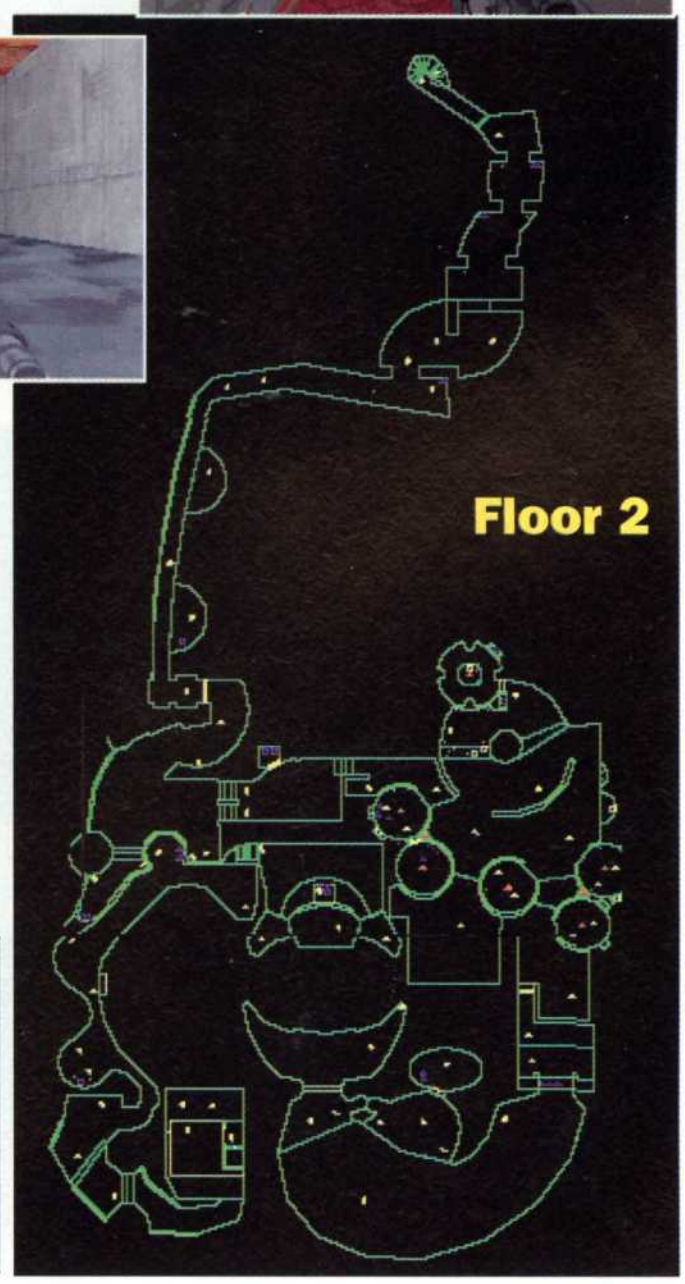
1. Sobald Ihr beginnt, werdet Ihr einen wirklich unfreundlichen Kelldrachen vor Euch sehen. Ihr müßt ihn immer wieder ins Gesicht schlagen und danach wegrennen. So solltet Ihr ihn erledigen können, ohne viel Energie zu verlieren.



2. Kämpft Euch nach rechts und dann nach links von Eurer Startposition aus durch. Geht durch die blaue Türe und öffnet die nächste Türe auf der rechten Seite um Eure Ausrütung zurückzubekommen. Erledigt davor aber alle Gegner mit Schüssen durch die Fenster.

3. Mit einem Sprung über den runden Raum könnt Ihr noch einen Geheimraum erreichen. Laßt Euch nach unten fallen und rennt die Wendeltreppe hinunter, nachdem Ihr alle Powerups eingesammelt habt. Nehmt auch den gelben Schlüssel mit.

4. Ihr könnt dem Level einfach weiter folgen, wenn Ihr die Treppe hinuntergegangen seid. Die NAVA-Karte ist oben rechts in SO. Dieser Raum wird sehr gut bewacht.



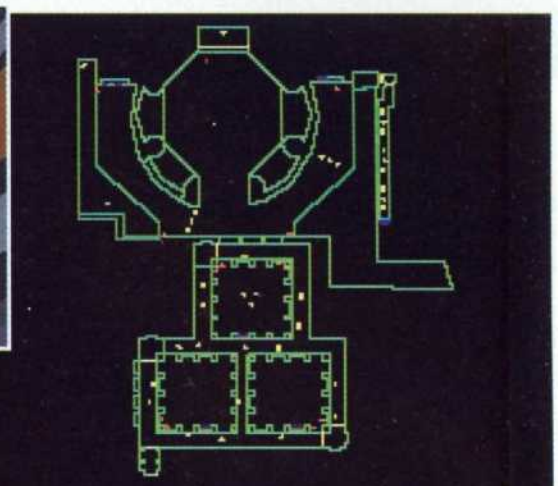
5. Wenn Ihr die Karte genommen habt öffnet sich ein weiterer Durchgang, durch den Ihr zu Jan kommt. Den zu hoch gelegenen Schalter könnt Ihr erreichen, wenn Ihr Euch von einer Mine nach oben katapultieren laßt. Damit öffnet sich ein weiterer Geheimraum.

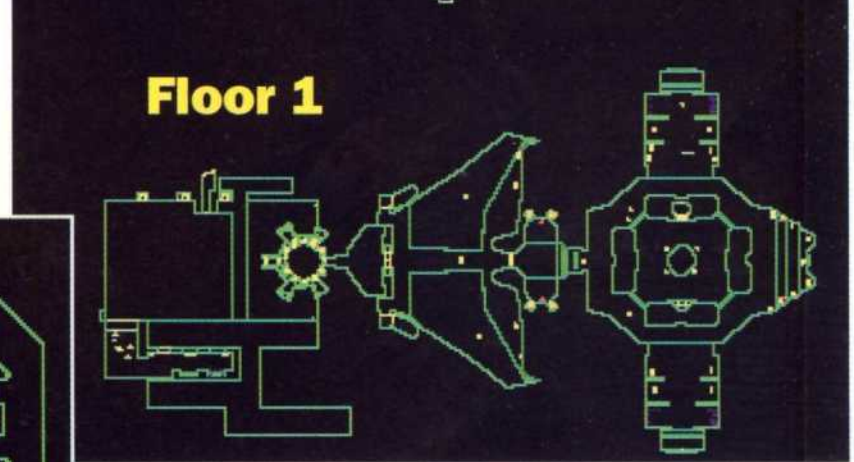
6. Sobald Ihr Jans Zelle gefunden habt (die zweite von links) öffnet sich ein Aufzug. Wenn Ihr Euch noch die anderen Zellen anschauen wollt, solltet Ihr vor den Türen Minen plazieren.

DARK FORCES

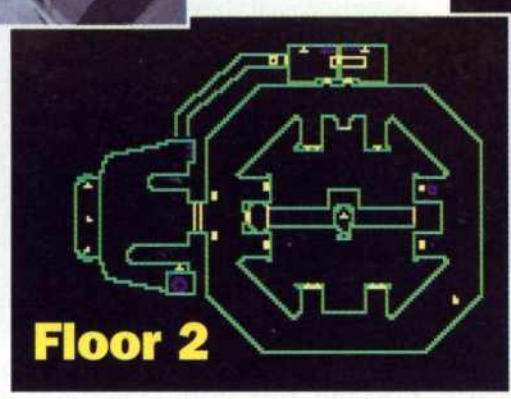
Imperiale Stadt

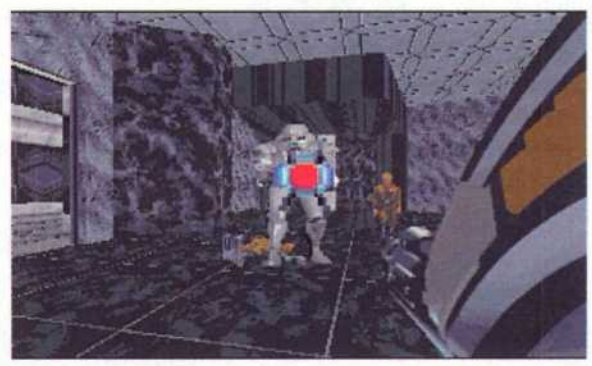
1. Wieder einmal müßt Ihr nach dem Erfüllen der Mission zum Start zurückkehren. Haltet Euch am Anfang rechts, bis Ihr auf Level SO herauskommt. Der Dekoder und die Datenbänder sind hier. Ihr könnt diesen Level beenden und weitergehen, wenn Ihr es hinter den Sachen tut.



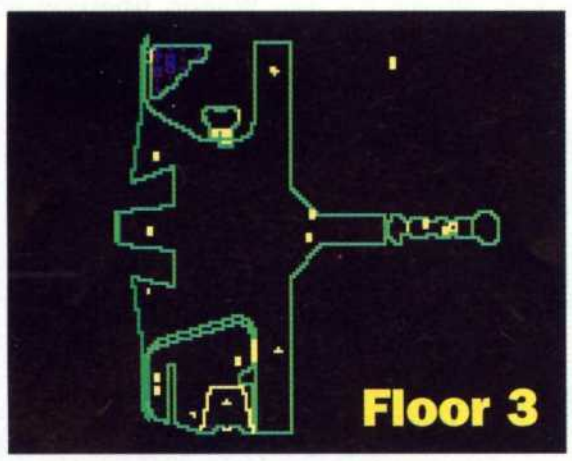


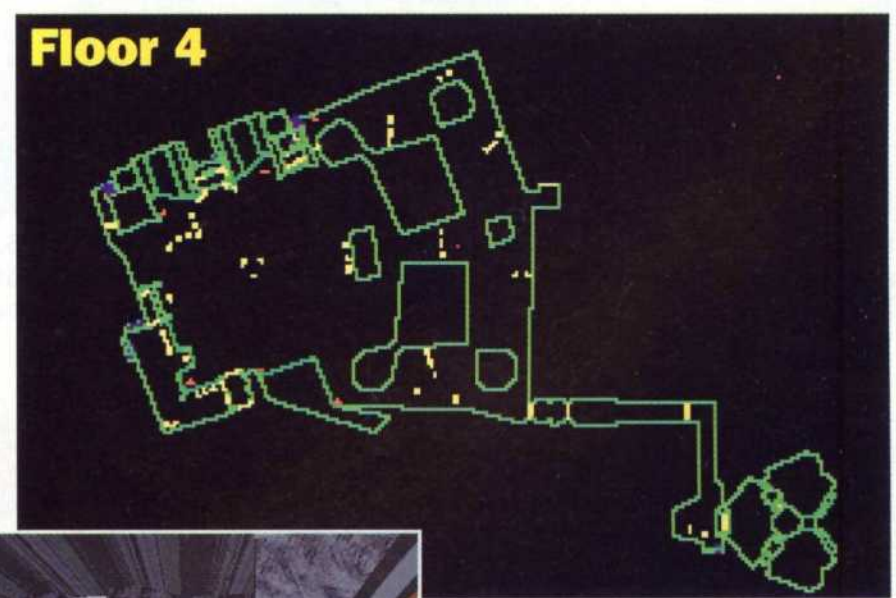
2. Um zum ISO Gebäude zu kommen, müßt Ihr alle Schalter am Rand des Turmes betätigen. Es ist dabei egal, in welcher Reihenfolge Ihr sie drückt. Geht am besten im Uhrzeigersinn und schaltet dabei alle Geger aus.

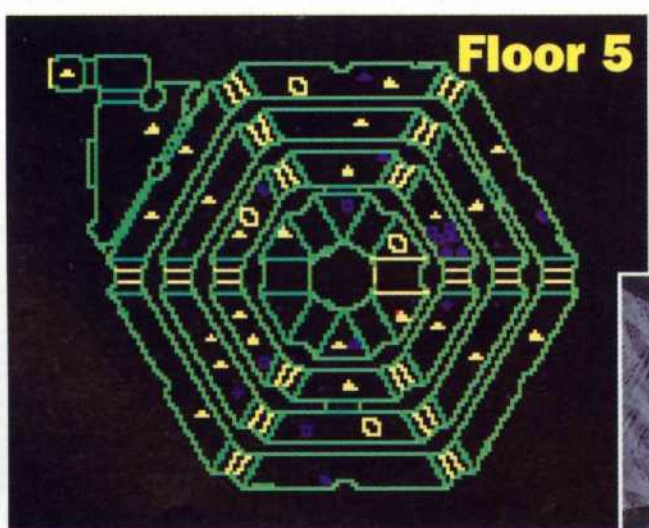




3. Die Geschütztürme zerstört man am besten mit dem Mörser. Wenn Ihr auf dem Weg in den nächsten Raum immer wieder gegen die Wand lauft, werdet Ihr ziemlich sicher wieder einen Geheimraum finden.







4. Boba Fett wird Euch angreifen, sobald Ihr den Level beenden wollt. Ihr müßt ihn vernichten, da Euer Raumschiff erst dann wieder einfliegt. Achtet aber darauf, daß Ihr ständig in Bewegung bleibt um seinen Raketen auszuweichen.

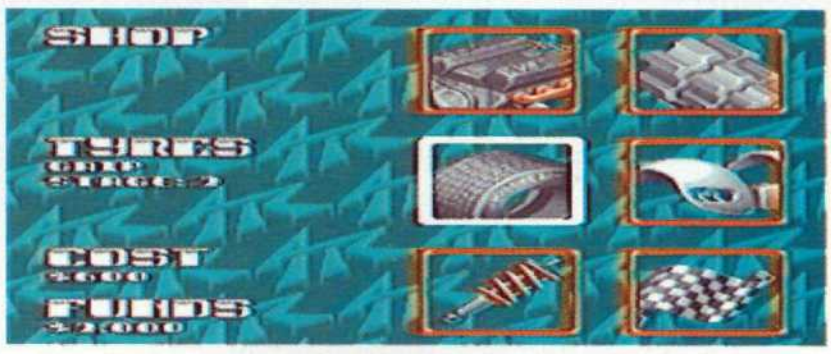
Wird fortgesetzt...

ATR

Endlich gibt es ein brauchbares Rennspiel von Team 17 für das CD32. Vor allem der Zweispielermodus kann viel Spaß bereiten.

Spielanleitung

1. Spart am Anfang Euer Geld und kauft lieber den 4x4 Jeep als die Formula Special. Erstens unterscheiden sich die Fahrzeuge sowieso nur minimal und zweitens ist der Jeep im Canyonlevel am besten zu gebrauchen.



2. Wenn Euch im Laden eine Servolenkung angeboten wird, solltet Ihr zugreifen. Ihr könnt so die Kurven besser nehmen und bleibt nicht ständig an den Kegeln hängen. Den Bremsverstärker braucht man nicht unbedingt, wenn Ihr jede Runde neue Reifen kauft seid Ihr genauso erfolgreich.

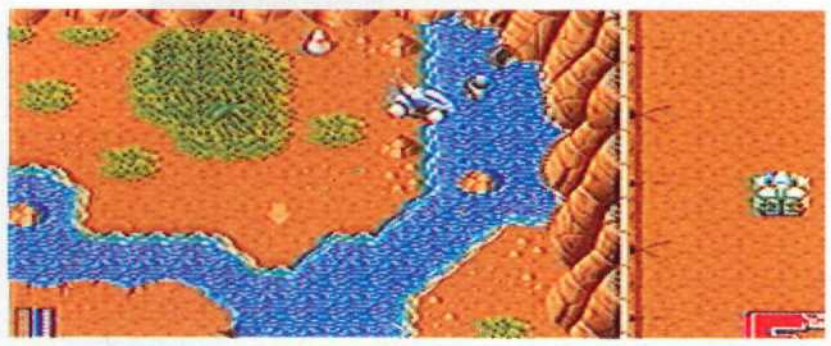
3. Rammt keine anderen Fahrzeuge, während Ihr über Eis oder Öl fahrt. Ihr werdet sonst von der Fahrbahn geworfen und verliert Eure Plazierung. Ihr könnt auf Öl und Eis nur entweder lenken oder beschleunigen, beides zusammen ist fatal.

4. In den Kurven sollte man nicht bremsen, sondern einfach nur vom Gaspedal gehen, sonst habt Ihr keine Chance zu gewinnen. Wenn Ihr den Wagen übersteuert, wird er regelrecht um die Ecke rutschen.

5. Haltet nach den verschiedenen Abkürzungen Ausschau. Ihr könnt so vom letzten zum ersten Platz kommen, könnt aber auch das ganze Rennen verlieren wenn Ihr es nicht richtig macht.

6. Verfolgt am Anfang am besten ein anderes Auto, um herauszubekommen, wo man etwas abkürzen kann. Jede noch so kleine Ecke bringt Euch letzten Endes etwas.

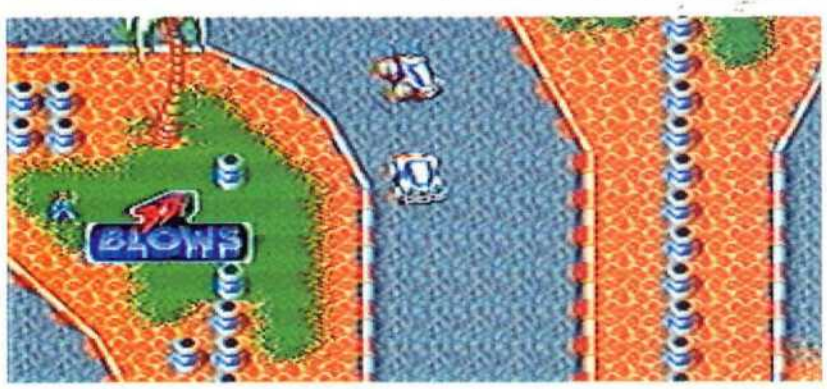
7. Achtet darauf, daß Ihr in den Tunnels keine Unfälle baut. Wenn ihr einen Turbolader habt. solltet Ihr kurz vor dem Tunnel den anderen überholen, ansonsten fahrt Ihr ihm besser hinterher und wartet, bis es sicherer wird zu überholen.



8. Kauft Euch erst gar keine Panzerung im Shop, sie bringt nicht viel. Schäden am Auto verlangsamen Euch nicht und das Kurvenverhalten bleibt auch gleich. Mit Unfällen verbraucht Ihr nur Zeit und sonst nichts.

ATR

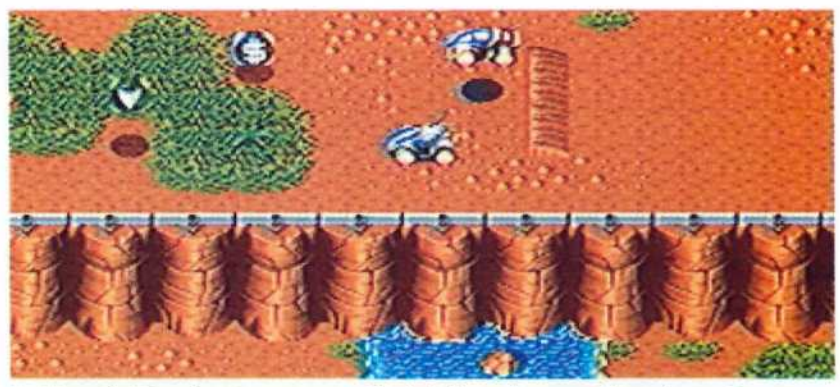
Spielanleitung



1. Versucht Kurven immer an der Innenseite zu fahren, sonst werdet Ihr zu schnell überholt. Am besten lenkt Ihr kurz vor der Kurven nach außen, um die Ideallinie zu treffen.

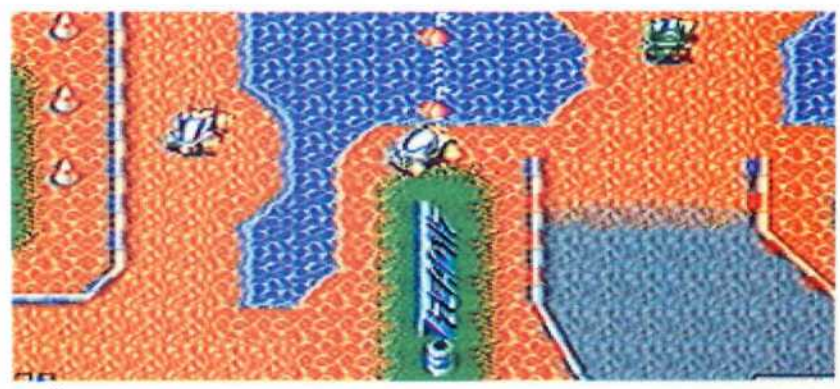
2. Nehmt den Beschleunigungsbonus nur auf geraden Strecken mit, da Ihr den Wagen in Kurven nicht mehr so gut steuern könnt und leicht von der Straße abkommt.

3. Sobald wie möglich solltet Ihr Euch einen Turbolader kaufen, mit dem Ihr Euch am Anfang gleich an die Spitze setzen könnt. So meidet Ihr die Rangeleien mit den anderen Autos beim Kampf von hinten nach vorne.

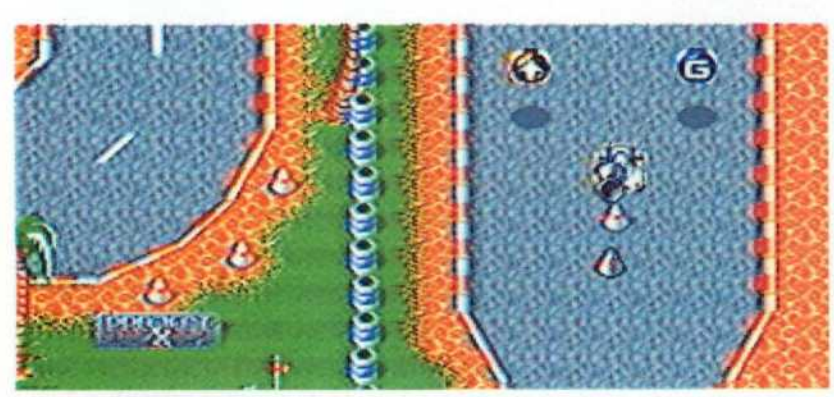


4. Kauft Euch das neue Getriebe, bevor Ihr den Canyon Kurs in Angriff nehmt. Ihr werdet sonst zu stark durchgeschüttelt und rammt ständig Gegner und andere Hindernisse.

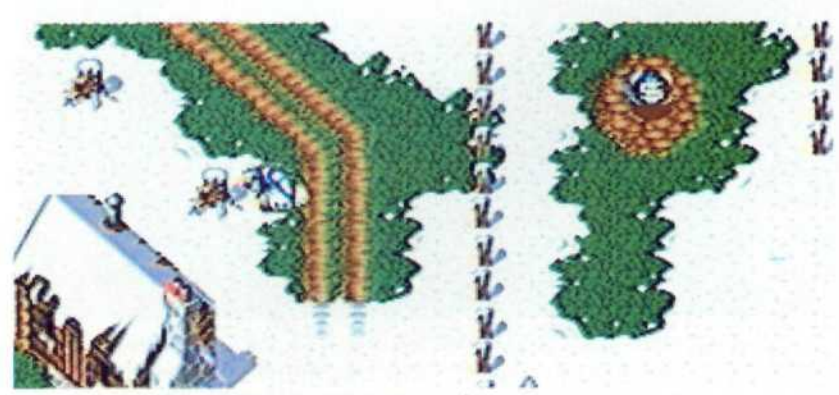
5. Wenn Ihr das erste Mal den Waldkurs fahrt, müßt Ihr darauf achten, in welche Richtung die Pfeile zeigen. Mit dem ganzen Schnee auf dem Boden ist es schwierig, dem Kurs zu folgen.



6. Übertreibt es nicht mit den Abkürzungen, denn der Computer registriert die Runde sonst nicht, wenn Ihr wieder über Start fahrt.



7. Die Kegel stehen immer an den gleichen Stellen, meist vor scharfen Kurven und Hindernissen. Versucht sie nicht zu treffen, da sie Euch verlangsamen und das Auto beschädigen.



8. Versucht möglichst alle Geld-Extras aufzusammeln. Jedes Extra ist $250 wert, Ihr könnt also schon mit einer kleinen Menge viele schöne Sachen im Laden einkaufen.

STARGATE

Stargate für das Megadrive hält sich stark an die Storyline des Films. Ihr müßt auf einem Planeten auf der anderen Seite des Universums bestehen.

Level 1- die Wüste

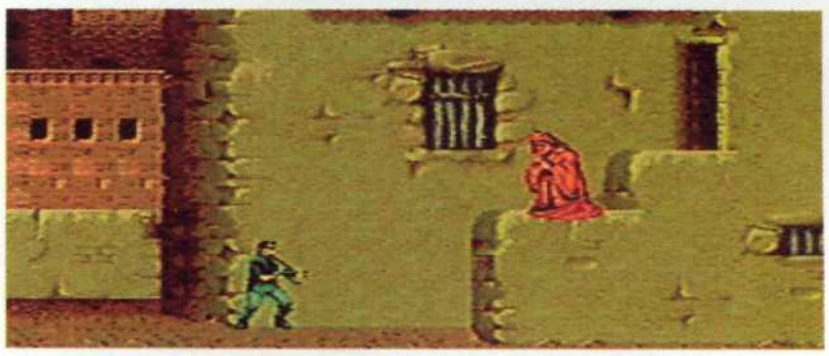
1. Am Anfang des Wüstenlevels müßt Ihr einen Mitreisenden finden: Daniel. Er wird Euch die Aufgabe geben, einen Freund zu finden. Macht Euch gleich auf die Suche, achtet aber auf die im Boden versteckten Minen.

2. Gleich nach der ersten Mine könnt ihr zum Eingang der Höhle unter Euch gehen. Diese Höhlen sind meist sehr gefährlich, sind aber oft mit einigen Extras gefüllt. Diese Höhle beinhaltet nur ein Powerup, Ihr könnt sie also eigentlich vernachlässigen.

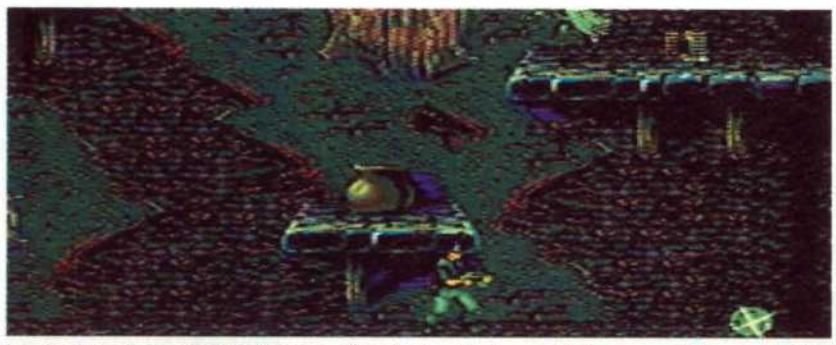
3. An der zweiten Höhle findet Ihr schon den Freund, der Euch die Aufgabe gibt fünf Kisten mit Proviant zu finden. Diese Kisten und zwei weitere sind alle in der zweiten Höhle.

4. In der Höhle sind viele Käfer. Legt Euch am besten kurz vor ihnen auf den Boden und schießt sie ab. So entgeht Ihr ihren Attacken.

5. Weiter nach rechts geht es nun bis zum Eingang der Stadt Nagada. In der dritten Höhle auf dem Weg könnt Ihr noch ein Waffenextra und etwas Energie finden. Betretet jetzt die Stadt.



6. In der Stadt müßt Ihr mit dem Ältesten reden. Er gibt Euch die Aufgabe, die vier anderen Ältesten zu finden, damit sich das andere Tor der Stadt öffnet.



7. Drei der Gesuchten finden sich auf der rechten Seite des Dorfes. Der vierte findet sich dagegen in einem Raum, dessen Eingang ganz unter in der Stadt liegt. Neben dem Ältesten befindet sich hier unten rechts auch ein Extraleben.

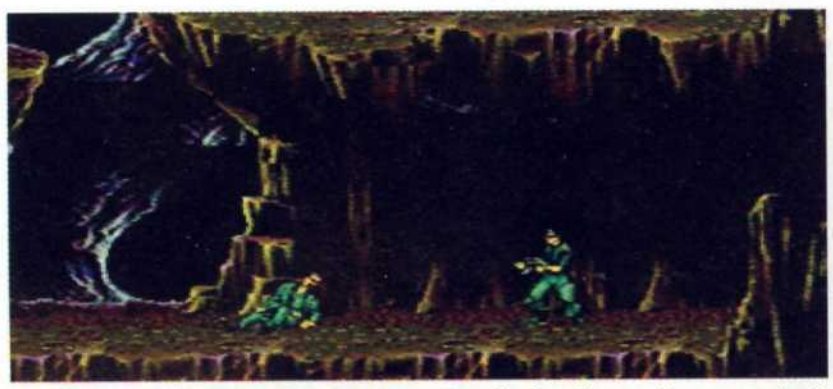
8. Einer der Ältesten ist ganz oben in der Stadt und wird von einer Wache bewacht. Verschwendet keine Munition auf ihn, sondern beseitigt ihn einfach mit einer Granate. Über dem Ältesten ist noch eine Kante, auf der sich ein Extraleben befindet. Jetzt könnt Ihr die Stadt unten rechts durch das Tor verlassen.

STARGATE

Spielanleitung

9. Nachdem Ihr die Stadt verlassen habt, werdet Ihr wieder auf Daniel treffen. Er wird Euch von fünf Marines erzählen, die verloren gegangen sind. Ihr müßt sie finden und ihnen die Vorräte geben, die Ihr in der zweiten Höhle gefunden habt.

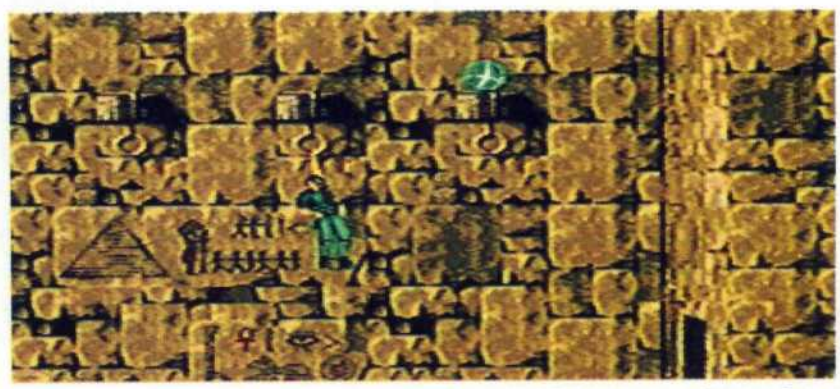
10. Beim Weitergehen werdet Ihr bald von einem großen Käfer angegriffen. Versucht ihn, so schnell wie möglich, zu vernichten. Verwendet dafür am besten Granaten, da sich das Gewehr zu schnell überhitzt.



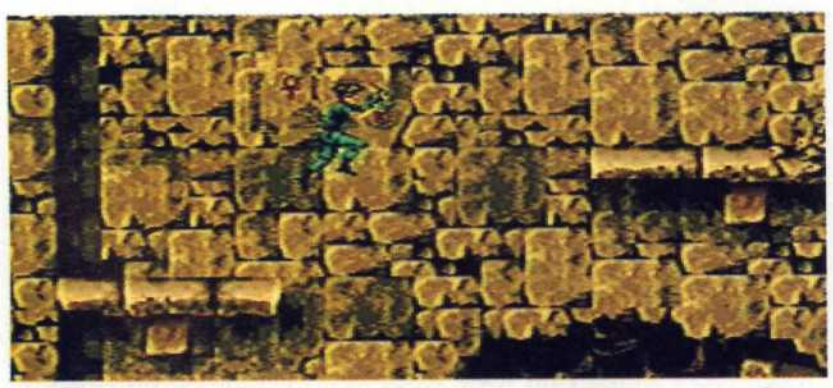
11. Die nächste Höhle könnt Ihr links liegenlassen, daß sie wenig Extras und viele Gegner birgt. In der zweiten Höhle dagegen ist der Colonel, der Euch von den Marines in der nächsten Höhle erzählt.

12. In dieser Höhle findet Ihr zwei der Marines. Ihr müßt Euch durch den Irrgarten von Plattformen kämpfen, bis Ihr die beiden Marines findet.

13. Innerhalb der Höhle gibt es einen Durchgang zu einer geheimen Ruine. Der Eingang dazu ist rechts oben. In der Ruine sind die drei anderen Marines.



14. Wenn Ihr von der ersten Strickleiter nach rechts wegspringt, könnt Ihr Euch an den Ringen an der Wand entlanghangeln. Oberhalb des dritten Rings befindet sich wieder einmal ein Extraleben.

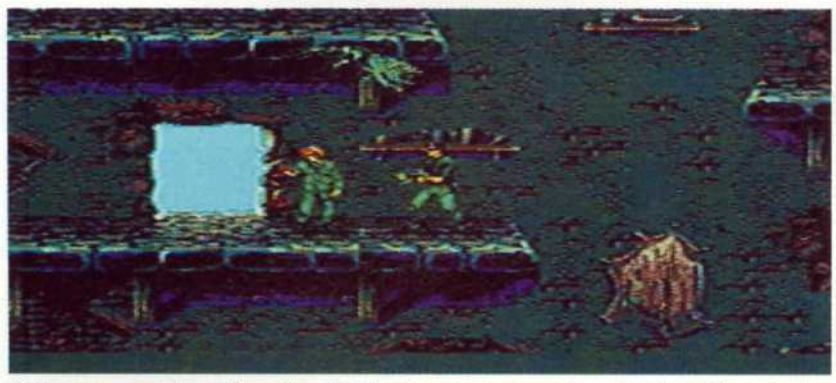


15. In dieser Höhle müßt Ihr oft weite Sprünge machen. Rennt los und haltet den Button C. Wenn Ihr an der Kante angekommen seid, könnt Ihr mit der Sprungtaste springen. Wenn Ihr die C-Taste haltet werdet Ihr schneller und könnt weiter springen.

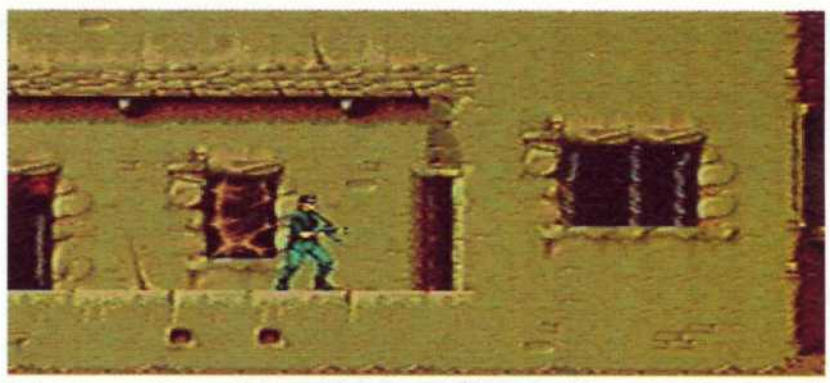
16. In der Ruine gibt es viele Fallen. Eine davon sind die Bodenplatten, die beim Darüberlaufen einfach verschwinden. Springt über alle Platten, die irgendwie beschädigt aussehen.

STARGATE

Spielanleitung

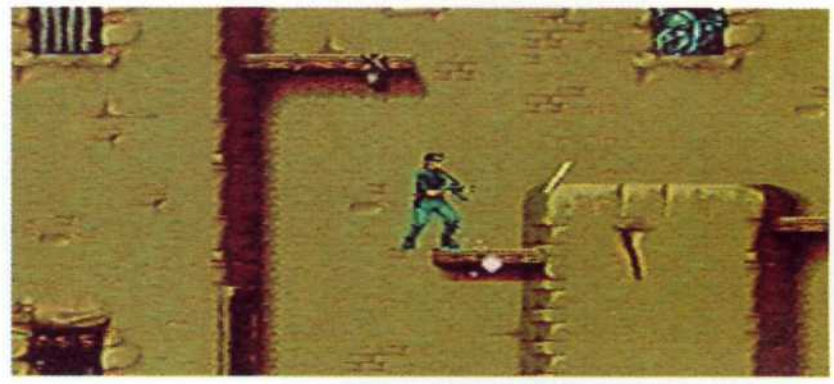


17. Wenn Ihr alle fünf Marines gefunden habt könnt Ihr unten rechts die Ruinen verlassen. In dem folgenden Raum geht Ihr nach oben bis Ihr wieder auf Daniel trefft.



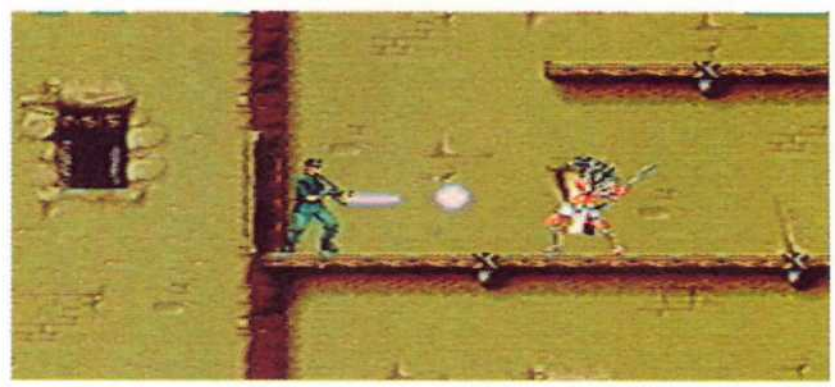
18. Wenn ihr mit Daniel gesprochen habt, geht Ihr durch die Türe hinter ihm in ein anderes Dorf. Hier müßt Ihr Anibus finden und vernichten. Einige Bereiche könnt Ihr nur betreten, wenn Ihr die Türen aufschießt.

19. Im Hintergrund sind immer wieder Durchgänge, durch die Ihr in Räume mit einigen Extras kommt. Mit vielen der Extras könnt Ihr Eure Waffe verbessern.

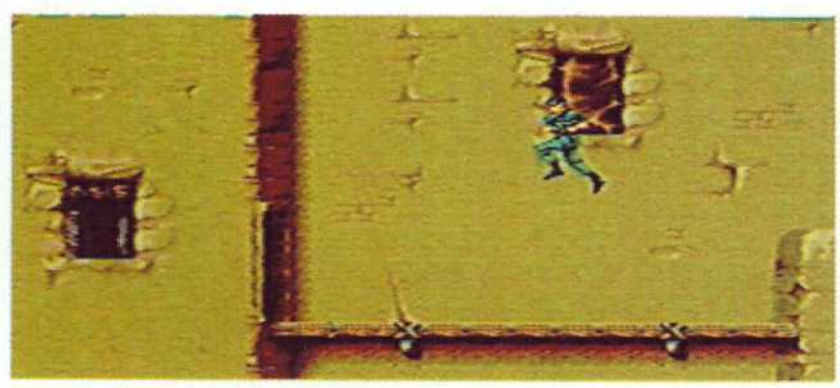


20. In diesem Level werdet Ihr neue Gegner kennenlernen, darunter auch den Scarab, der Euch von einem Fenster aus beschießt. Stellt Euch etwas außerhalb seines Schußzirkels auf und werft mit einer Granate während Ihr die D-Taste drückt.

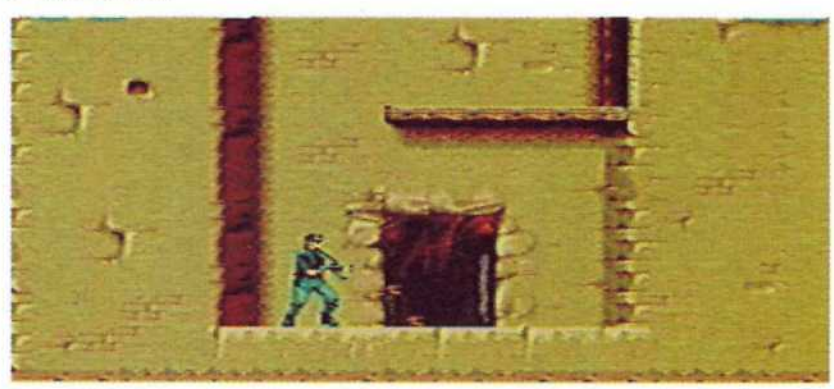
21. Geht immer weiter nach links und springt die Plattformen nach oben. Bald seid Ihr ganz oben und könnt nach rechts über die Dächer springen.



22. Geht jetzt weiter über die Dächer bis Ihr zu einer Tür kommt. Geht vorsichtig hinein und werft eine Granate auf Horus, der Euch schon erwartet. Wahrscheinlich mußt Ihr ihn auch noch mit Eurer normalen Waffe bekämpfen.



23. In diesem Level gibt es vier weise Männer, die Euch Informationen zu späteren Leveln geben. Einer ist gleich in der Nähe des Eingangs, die anderen sind auf dem Weg zum Ausgang verteilt.

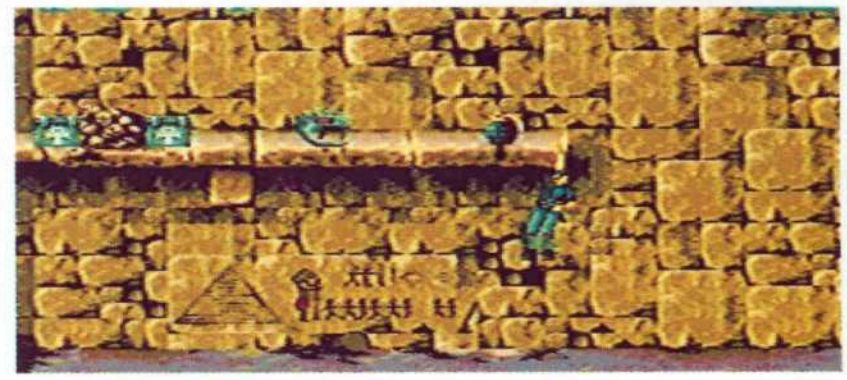


24. Um den Level zu beenden müßt Ihr wieder nach unten und dort weiter nach links gehen. Ihr werdet in einen kleinen Raum fallen, hinter dessen Tür sich Anibus befindet.

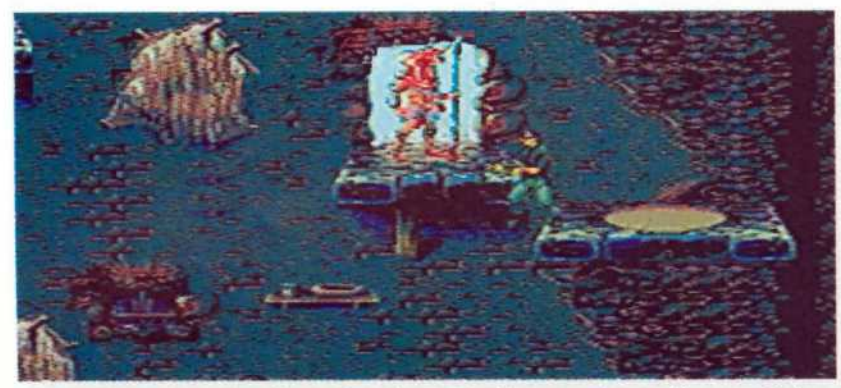
STARGATE

Spielanleitung

25. Sobald Ihr die Türe geöffnet habt, steht Ihr vor Anibus. Haltet Euch zurück und schießt die Granaten ab, die er auf Euch wirft. Hin und wieder solltet Ihr Granaten auf ihn werfen, um ihn zu besiegen.



26. Wenn Euch die Energie oder die Munition ausgehen sollte, könnt Ihr Euch nach unten fallen lassen. Dort findet Ihr viel Energie und eine Tür, hinter der sich viel Munition befindet.



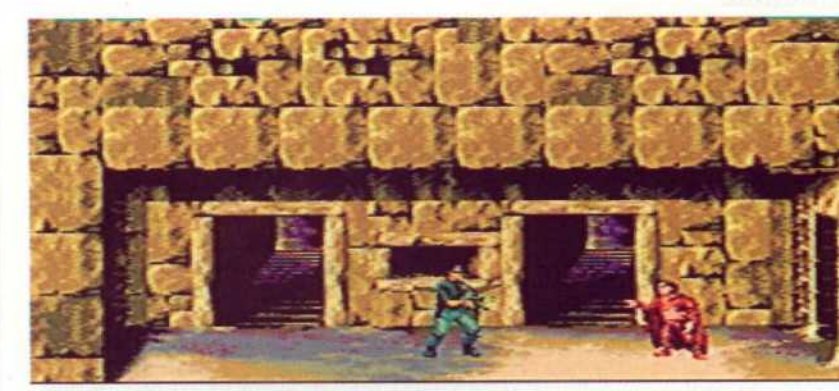
27. Wenn Ihr Anibus besiegt habt, springt Ihr auf der Absatz rechts . So kommt Ihr nach oben zum Ausgang. Anibus spricht mit Euch bevor Ihr geht und fordert Euch zu einem neuen Kampf heraus.

28. Jetzt trefft Ihr mit Sha´uri zusammen, die Euch die Aufgabe gibt Skaara zu finden. Er hat viele nützliche Informationen für Euch.

29. Geht durch die Tür hinter Sha´uri und geht weiter bis in den nächsten Raum. Seid vor allem im unteren Bereich des Levels vorsichtig, da des öfteren der beschädigte Boden wegbricht wenn Ihr über ihn lauft.

30. Springt nach links auf die Strickleiter. Klettert nach unten und springt nach rechts an die Ringe. Hangelt Euch jetzt weiter bis Ihr zu einer Passage kommt. Kriecht hier nach unten und werft eine Granate durch die Tür auf Horus.

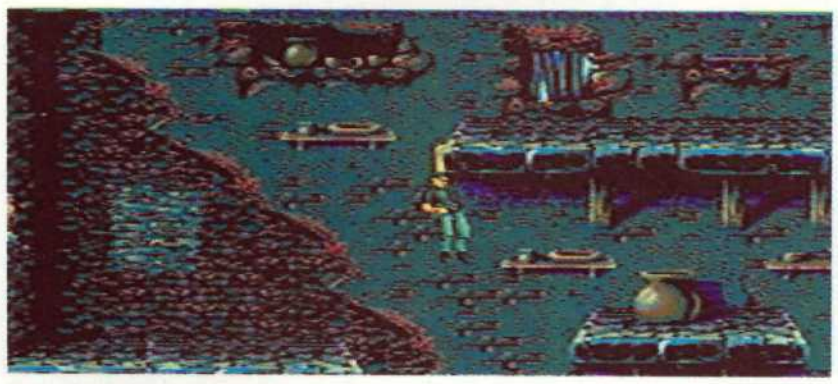
31. Geht jetzt wieder nach oben und laßt Euch ganz oben auf der rechten Seite herunterfallen. Geht ganz unten wieder nach rechts und Ihr werdet Skaara finden.



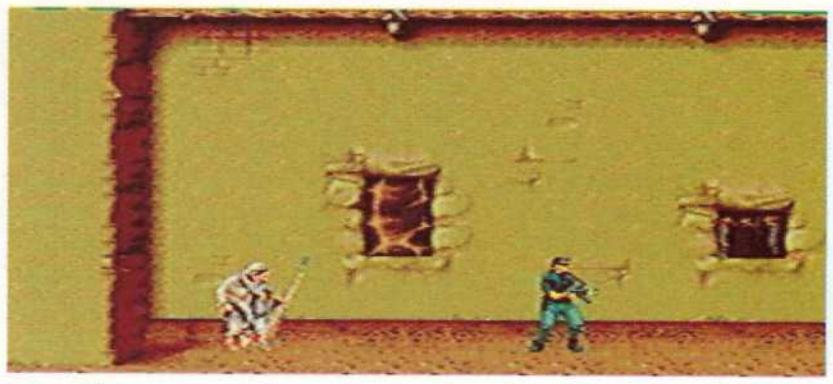
32. Folgt Skaara nach links durch eine Geheimwand. Er wird Euch zwei Türen zeigen. Durch die eine kommt Ihr direkt in einen geheimen Keller, die andere Tür hat das gleiche Ziel, setzt Euch aber erst noch ein paar Gegner vor.

STARGATE

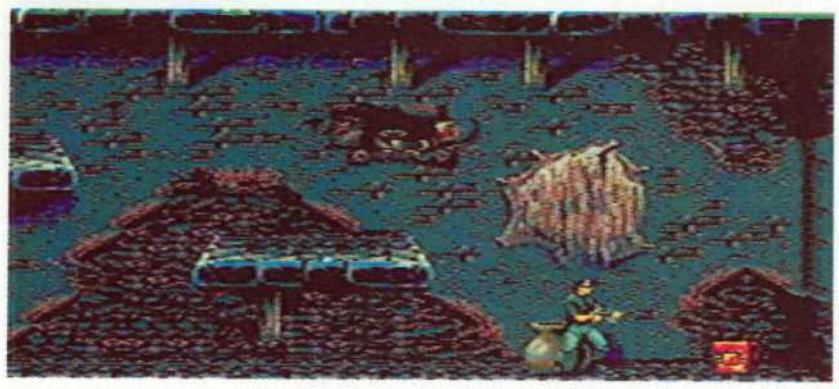
Spielanleitung



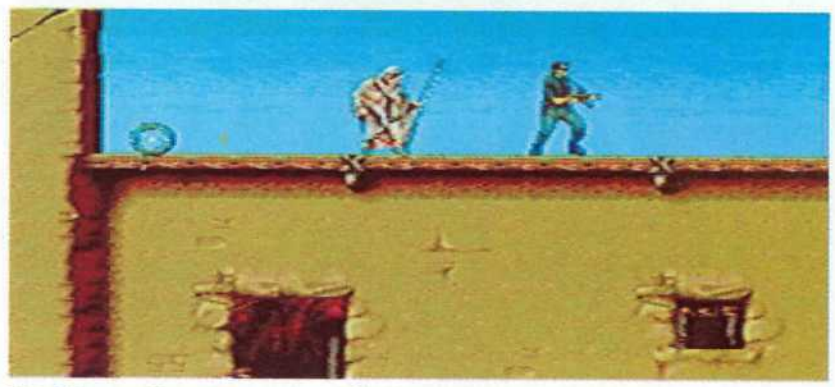
33. Der linke Weg ist der schnellere. Einfach über die einzelnen Plattformen zum Durchgang ganz oben gehen. Ihr werdet oben eine Funknachricht von Daniel bekommen. Ihr sollt Shuri finden, die sich als Älteste verkleidet hat. Geht durch die Tür und sucht ihn.



34. Geht ganz nach unten im Level und geht nach links. Dort erwartet Euch wieder mal ein Horus. Wenn Ihr weiter geht werdet Ihr einen weisen Mann finden. Geht jetzt nach rechts durch die Tür am Ende.



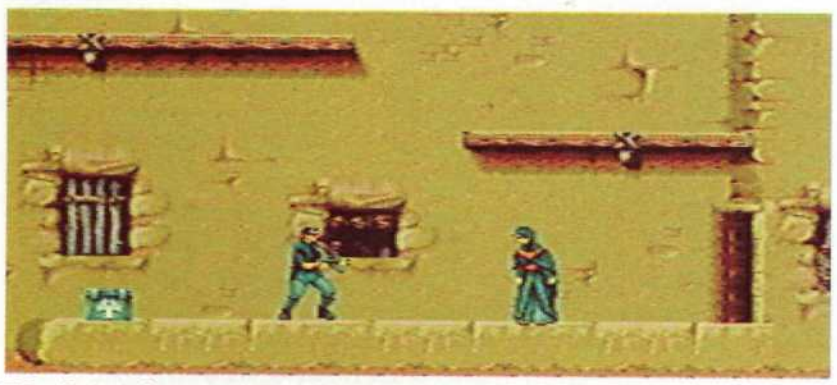
35. Geht weiter nach rechts, bis Ihr wieder zu einer Tür kommt. Geht hindurch bis zum Boden des Abschnitts. Hier findet Ihr einen von sieben alten Blöcken, die Ihr alle finden müßt. Daneben müßt Ihr auch noch alle Teile der Bombe finden.



36. Wenn Ihr ganz nach links geht werdet Ihr einen alten Mann und ein Extraleben finden. Doch davor müßt Ihr noch einige Horuse erledigen, haltet also einige Granaten bereit.

37. In diesem Level werdet Ihr einigen großen Gargoyles über den Weg laufen. Ihr braucht auf jeden Fall ein paar Granaten um an ihnen vorbeizukommen. Alternativ könnt Ihr auch versuchen, einfach an ihnen vorbeizurennen.

38. Ihr findet Sha'uri in einem Raum, der ganz unten in der Mitte des Levels ist. Ihr müßt ganz nach oben klettern um Sha'uri zu finden.



39. Jetzt kannst Du das Dorf verlassen. Gehe ganz nach links um Sha'uri neben dem geöffneten Ausgang zu finden. Jetzt könnt Ihr Eure Suche nach Ra fortsetzen.

Action Replays

Unbegrenzte Leben:
FFFC790005

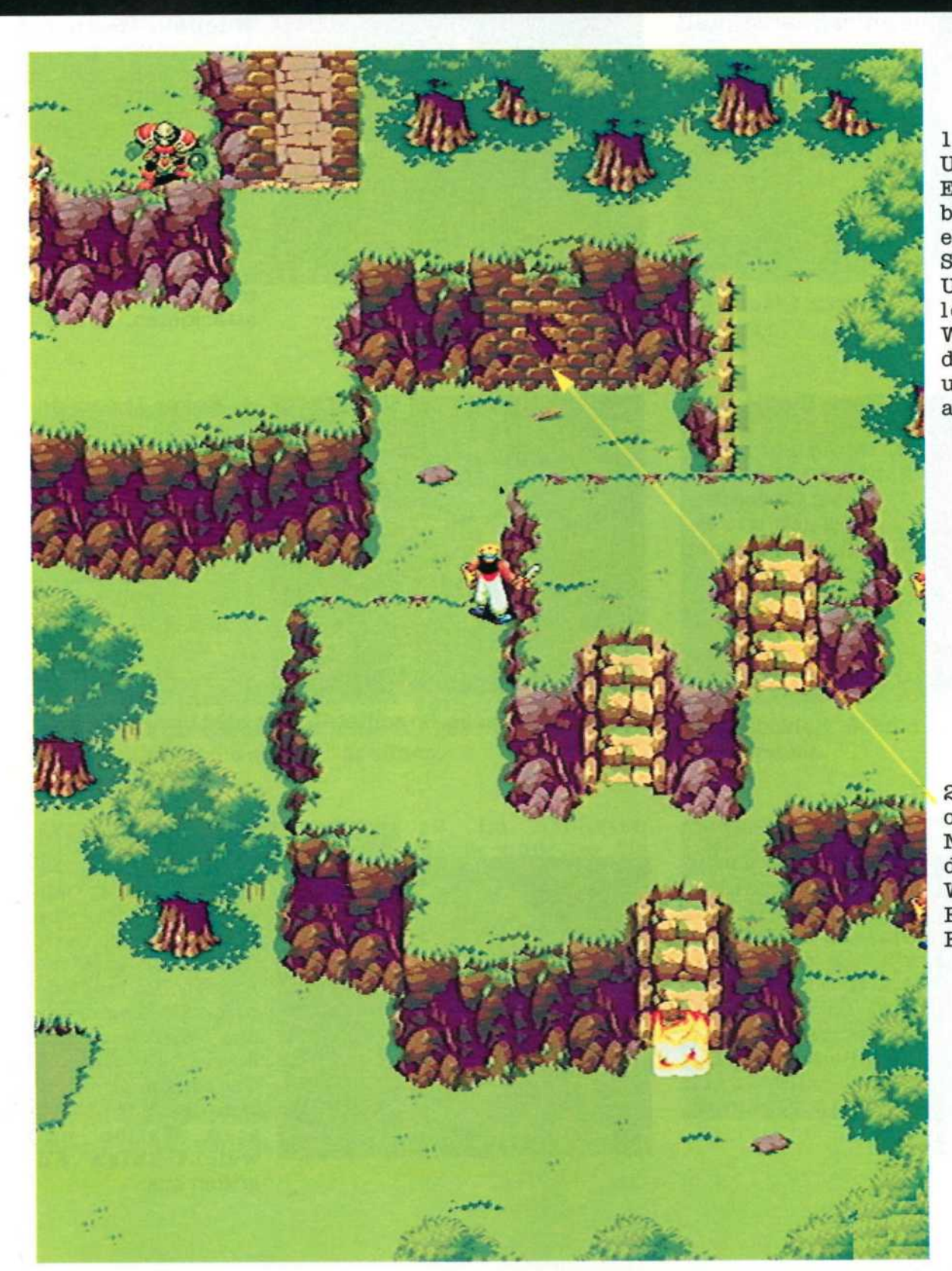
Unbegrenzte Granaten:
FFC8910006

Fortsetzung folgt...

MEGADRIVE THE STORY OF THOR MEGADRIVE

Das Abenteuer von Prinz Ali beginnt jetzt richtig. Der zweite Teil der Lösung bringt Ali seinem Ziel näher.

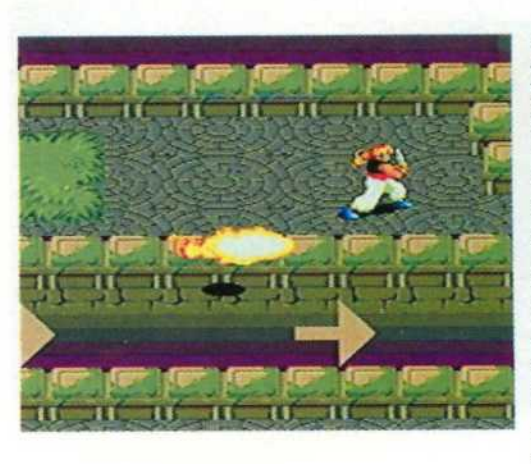
Player's Guide



1. Auf dem Weg zu den Unbegehrten müßt Ihr an einem Eisblock vorbei, der die Brücke blockiert. Danach kommt Ihr in ein Sumpfgebiet mit einigen Steinen zum Darüberspringen. Um das Feuer auf den Stufen zu löschen, müßt Ihr den Wasserschrein benutzen. In diesem Bereich könnt Ihr unbegrenzte Feuerpfeile und andere Extras finden.

2. Geht nach der Feuerwand nach oben bis zu dieser Sackgasse. Nun schlagt und tretet Ihr gegen die Wand bis ein Loch erscheint. Wenn Ihr hineingeht befindet Ihr Euch auf einer mystischen Rennstrecke.

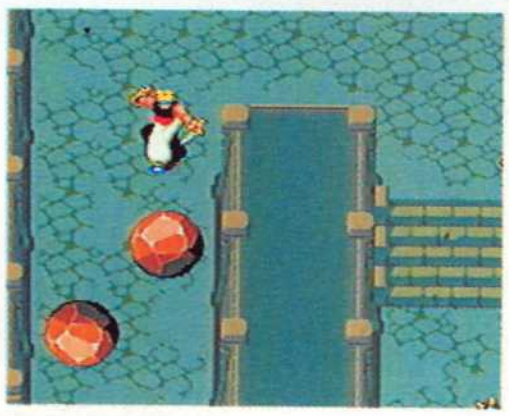
1. Sobald Ihr in der geheimen Höhle seid geht Ihr nach links in den Raum. Schießt auf das Feuer und drückt dann zweimal Knopf A um Efreet in die Mitte des Raumes zu schießen. Ali wird jetzt in die Mitte des Raumes teleportiert.



2. In der Mitte des Raumes muß Ali Efreet gegen den Uhrzeigersinn durch die Strecke jagen. Ihr müßt in einer Minute fünfmal die Strecke schaffen um den ersten Preis, einen Bogen mit unbegrenzt vielen Pfeilen zu bekommen. Je langsamer Ihr seid, um so weniger bekommt Ihr.

THE STORY OF THOR

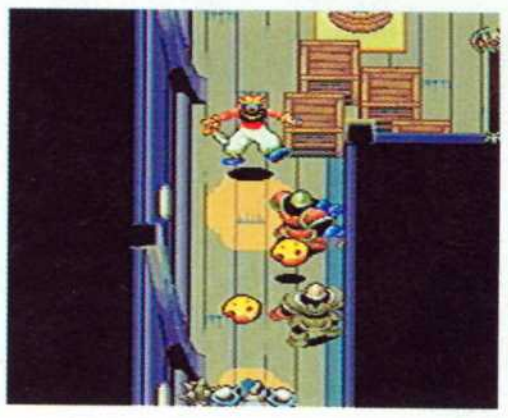
Spielanleitung



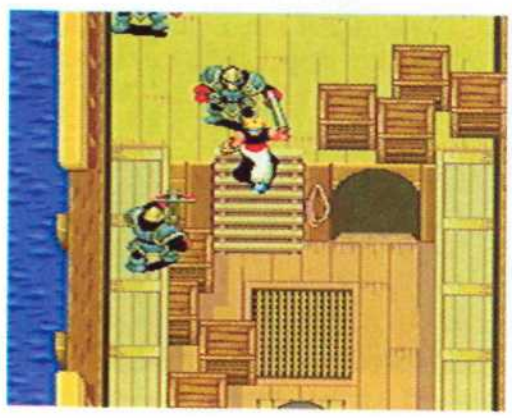
1. Gehe rechts aus dem Raum heraus und renne schnell hinauf, um den Steinen auszuweichen. Ganz oben geht es nach rechts die Treppe hinunter.

2. Am Fuß der Treppe erwarten Euch drei Wachen. Wenn Ihr die große Wache besiegt habt, habt Ihr die feindliche Basis besetzt. Eine gute Methode sie zu besiegen ist, sie nicht nur mit Schüssen aus Eurer stärksten Waffe sondern sie auch immer wieder mit Fußtritten zu attackieren.

3. Wenn Ihr die Basis erobert habt, findet Ihr Euch auf einem Schiff wieder. Legt die Hebel im Schiff in die Position wie auf dem Bild, um einen neuen Gang zu öffnen.



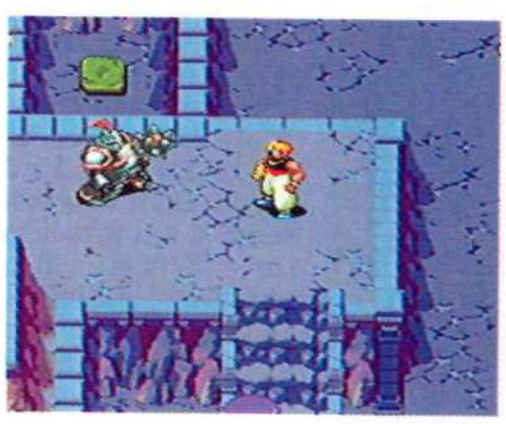
4. Bevor Ihr in den Gang könnt, müßt Ihr eine große Menge Gegner besiegen. Erst wenn Ihr den großen Wächter erledigt habt, kommen keine neuen kleinen mehr. Am besten springt Ihr Euren Gegner immer wieder an und drückt dann Vorwärts und Attacke. So solltet Ihr ihn bald besiegt haben.



5. Wenn Ihr durch die Tür gegangen seid, werdet Ihr von einigen stärkeren Wachen angegriffen. Am besten greift Ihr sie aus einiger Entfernung mit Pfeil und Bogen an oder zieht Euch nach jedem Angriff zurück.

6. Wenn Ihr die Wachen besiegt habt, geht Ihr weiter zum Boot wo Ihr von zwei Gargoyles erwartet werdet. Ihr müßt die beiden besiegen und das Schiff nach dem silbernen Armreif durchsuchen. Benutzt Eure stärksten Waffen und weicht ihren Angriffen aus.

7. Wenn die Gargoyles besiegt sind, fahrt Ihr zu einem anderen Land. Geht in die Höhle ganz oben und bringt die Hebel in die Positionen die auf dem Bild zu sehen sind. So öffnet sich ein Geheimraum mit einigen Extras.



8. Geht den Raum weiter und besiegt den großen Ritter auf der Plattform. So öffnet Ihr eine Türe an der oberen Seite des Raums. Bevor Ihr durch diese Tür geht müßt Ihr aber noch einen Schlüssel aufsammeln.

THE STORY OF THOR

Spielanleitung.

9. Um den Schlüssel mitzunehmen, müßt Ihr erst das grüne Feld auf der oberen Plattform betätigen und dann schnell zu der oberen Kiste rennen. Öffnet die Kiste und nehmt den Schlüssel mit. Nun könnt ihr den Gang oben verlassen.

10. Im nächsten Raum geht Ihr die Treppe nach unten und betätigt das grüne Feld um die Steine vom Herunterfallen zu stoppen. Geht jetzt zur oberen Kiste und nehmt den Schlüssel mit und verlaßt den Raum durch die obere Tür. Wenn Ihr noch mehr Extras wollt, müßt Ihr den Fisch im Wasser besiegen.

11. In diesem Raum müßt Ihr ins Wasser springen und den Schlüssel in der Kiste mitnehmen. Jetzt könnt Ihr in den Hauptstrom des Flusses gehen bis Ihr zu einem Whirlpool kommt. Durch diesen Pool kommt Ihr wieder in den vorherigen Raum. Jetzt könnt Ihr wieder durch die Tür gehen und mit dem neuen Schlüssel die andere Tür öffnen.

12. Sobald Ihr drinnen seid, könnt Ihr den Armreif mit den Kerzen verwenden um Efreet, den Feuergeist, herbeizurufen. Geht jetzt zurück zum ersten Raum der Höhlen und benutzt Efreet an dem Eisblock, der Euren Weg blockiert. Sobald das Eis geschmolzen ist könnt Ihr weitergehen.

13. Im nächsten Raum müßt Ihr die rote Gargoyle vernichten, bevor sie die Stufen zerstört hat. Jetzt könnt Ihr die Kisten öffnen und findet einen weiteren Schlüssel. Nach dem Tod der Gargoyle werde Ihr von drei Armadillos angegriffen. Weicht ihnen aus und verlaßt den Raum durch die obere Tür.

14. Im nächsten Raum legt Ihr zuerst den linke Schalter um, damit die Steine aufhören herabzufallen. Geht die Treppe hinauf und meidet dabei die Zombies und den grünen Schalter. Geht die zweite Treppe nach oben und verlaßt den Raum durch die obere Tür.

15. Geht durch den nächsten Raum und geht durch die Tür nach dem Wasserfall. Innen müßt ihr drei Wachen erledigen und dann den großen Oger vernichten. Versucht ihn aus einiger Entfernung mit Pfeil und Bogen zu erledigen. Nach dem Tod des Ogers erscheinen Stufen, über die Ihr den Raum verlassen könnt.

16. Geht unter dem Wasserfall durch in den nächsten Raum und reißt die Mauer ein. Jetzt könnt Ihr in einen neuen Raum kriechen, in dem sich eine Kiste mit einem PowerUp und Explosivpfeilen befindet.

THE STORY OF THOR

Spielanleitung

17 Verlaßt diesen Raum und geht durch die rote Tür auf der rechten Seite. Innen geht Ihr die Stufen nach oben und springt links hinunter. Drückt den grünen Knopf, damit über Euch zwei Kisten erscheinen. Jetzt müßt Ihr Euch nur noch ins Wasser fallen lassen, damit Ihr wieder in den vorherigen Raum kommt.

18. In diesem Raum müßt Ihr nach links springen, um dem Wasser auszuweichen. Auf der anderen Seite geht Ihr die Treppe nach oben und brecht die Truhe auf um an den Schlüssel zu kommen. Geht jetzt zurück zum Wasser und geht nach rechts bis Ihr wieder in den Raum mit den fallenden Steinen kommt.

19. Drückt den grünen Schalter um die fallenden Steine zu stoppen und geht dann durch die Tür oben im Bildschirm. Ihr müßt jetzt bis zum dem Raum mit den zwei Kerzen gehen. Mit dem Schlüssel könnt Ihr jetzt die Tür in der Mitte des Raums öffnen.

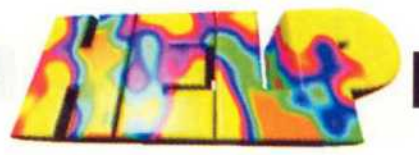
20. Bevor Ihr in den nächsten Raum geht, solltet Ihr die Kräfte Efreets herbeirufen, da Ihr von zwei Ogern und zwei Wassergeistern erwartet werdet. Benutzt die stärkste Waffe, die Ihr habt und versucht nicht, eingekesselt zu werden. Wenn das doch passieren sollte, könnt Ihr Euren Flammendolch benutzen. Dazu müßt Ihr das Keypad einmal rotieren und dann den Button B drücken.

21. Wenn Ihr die vier Gegner besiegt habt werdet Ihr vier Kisten sehen, die alle ein starkes PowerUp enthalten. Sammelt Sie alle auf und verlaßt den Raum unten links. Auf der anderen Seite laßt Ihr Euch dann herunterfallen.

22. An der verbauten Tür werft ihr eine Bombe auf den grünen Knopf. Aus den drei erschienenen Kisten nehmt Ihr alle Extras mit, bevor Ihr nach unten springt und die Tür mit einer Bombe aufsprengt.

23. Versucht jetzt wieder Efreet herbeizurufen, um den Gegner leichter besiegen zu können. Der Gegner in diesem Raum wirft mit Steinen um sich. Versucht in den Ecken des Raumes zu bleiben, solange er die Steine herumwirft und greift ihn in den Pausen mit Bomben oder Pfeilen an bis er endlich besiegt ist. Er verliert beim Sterben einen Anhänger, mit dem Ihr im Sonnenlicht Hitpoints regeneriert.

24. Geht durch die obere Tür hinaus und Ihr werdet wieder im Freien stehen. Schaut auf Eure Karte und macht Euch auf in Richtung der Fahne links über dem Sumpf. Ihr werdet so in ein Dorf voller Feinde kommen, wo Ihr die Wachen angreifen müßt.



THE STORY OF THOR

Spielanleitung

25. Weiter geht's die Stufen links nach oben. Achtet dabei aber auf das richtige Timing, damit Ihr nicht von den Bomben der Soldaten getroffen werdet. Ihr müßt diese Soldaten nicht angreifen, konzentriert Euch lieber darauf bis, zum Durchgang am Ende der Treppe durchzukommen. Auch den Ritter dort oben müßt Ihr nicht unbedingt angreifen.

26. Im nächsten Raum werdet Ihr von fünf Wächtern angegriffen. Auch diese fünf müßt Ihr nicht angreifen, konzentriert Euch darauf die Kiste auszuräumen. Durch die Tür oben links verlaßt Ihr dann den Raum.

27. Im nächsten Raum seht Ihr neben einem kleinen Strom einen grünen Schalter. Daneben ist ein Dampfstrahl. Wenn Ihr auf dem Schalter steht, wird der Dampfstrahl stärker, so daß Ihr die Kräfte des Wassergeistes herbeirufen könnt. Aber Achtung, der Schalter läßt auch Steine von der Decke fallen. Unten links könnt Ihr jetzt den Raum verlassen.

28. Hinter der Tür erwartet Euch ein großer Ritter. Auch diesen müßt Ihr nicht unbedingt besiegen. Ihr müßt nur den Schlüssel in einer der unteren Kisten finden. Dann geht es weiter oben links weiter. Achtet aber auf die vier Spikes!

29. Hier stehen zwei Kisten. Öffnet sie schnell und nehmt die beiden Schlüssel mit. Jetzt könnt Ihr den Raum durch die obere Tür verlassen. Wenn Ihr zu lange in diesem Raum bleibt, werdet Ihr von vier Wachen angegriffen.

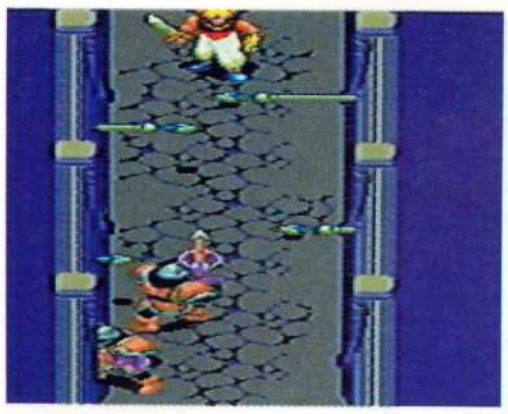
30. In diesem Raum müßt Ihr Euch auch wieder beeilen und durch die Tür unten rechts rennen. Nach einiger Zeit werdet Ihr sonst von einem Wächter und drei Kanonen angegriffen. Im nächsten Raum wartet Ihr am Eingang und bewegt Euch langsam nach vorne bis die ersten Spikes angreifen. Jetzt könnt Ihr den Spikes hinterherrennen und durch die Tür oben rechts gehen.

31. Öffnet die vier Kisten und nehmt die zwei Schlüssel mit. Jetzt geht's zurück in den Raum mit den drei Kanonen. In diesem Raum müßt Ihr Euch wieder beeilen und durch die Tür unten links gehen.

32. Im folgenden Raum erwartet Euch ein Oger der nach kurzer Zeit von drei Wächtern und einem Ritter unterstützt wird. Die Kiste unten könnt Ihr vernachlässigen und nach oben links zu dem Tor rennen. Der nächste Raum ist vermint! Wartet unten, bis die sieben Bomben explodiert sind, und geht weiter durch die Tür oben.

THE STORY OF THOR

Spielanleitung



33. Jetzt kommt Ihr in einige Korridore. Im ersten erwarten Euch zwei Wächter, die mit Granaten nach Euch werfen. Am besten schlagt Ihr die Bomben einfach zurück zu den Wachen. Im nächsten Gang erwarten Euch neben zwei Wachen auch noch vier Spikes. Wenn Ihr am oberen Ende des Ganges wartet, rennen die beiden Wachen von selber in die Spikes.

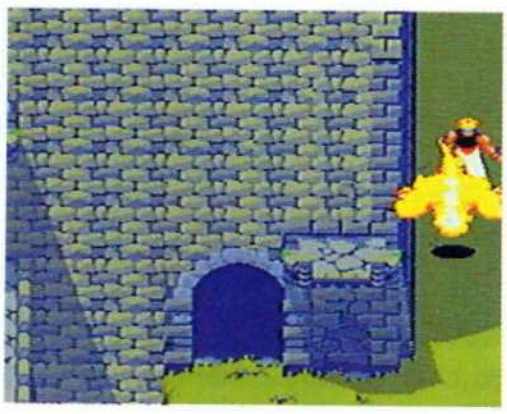
34. Nach den Gängen seid Ihr wieder im Freien, wo Ihr von zwei Wachen erwartet werdet. Ignoriert sie einfach und laßt Euch in die schwarze Öffnung in der Schloßwand fallen. Nach der Tür erwarten Euch jetzt vier Ghouls.

35. Die Ghouls könnt Ihr am besten vernichten, wenn Ihr Euch einfach hinter sie stellt und zuschlagt, wenn sie Euch angreifen wollen. Nach ihrem Tod fällt eine Kiste mit dem roten Schlüssel von der Decke. Jetzt könnt Ihr wieder durch die untere Türe gehen und nach links springen. Jetzt seid Ihr wieder an den Stufen, wo Ihr Eure Mission begonnen habt.

36. Der große Ritter ist immer noch vor der roten Tür am Ende der Stufen. Auch diesmal müßt Ihr ihn nicht vernichten. Nach der roten Tür werdet Ihr jetzt von zwei Gargoyles an gegriffen.

37. Sobald Ihr den Raum betretet, erwachen die Gargoyles zum Leben. Greift sie an, indem Ihr nach oben springt, wenn sie über Euch fliegen oder indem Ihr wartet, bis sie auf Euch herunter schießen. Benutzt ihre Schatten, um genau zu erkennen wo sie sich befinden. Wenn Ihr sie besiegt hat öffnet sich ein neuer Durchgang.

38. Im nächsten Raum erwarten Euch wieder einmal einige Wächter und Soldaten und auch ein Ritter. Diesmal müßt Ihr sie alle vernichten. Ihr solltet Efreet oder Dytto zur Hilfe rufen, wenn Ihr könnt. Nach der Schlacht könnt ihr den Raum unten rechts verlassen.



39. Ihr seid jetzt außerhalb des Schlosses auf einem Grassweg. Geht den Weg nach oben weiter bis Ihr zu einem neuen Gebiet kommt. Hier könnt Ihr das Spiel erstmals speichern.

Action Replays

Obwohl man mit den Action Replay viele schwierige Spiele leichter schaffen kann, sollte man das Action Replay bei Spielen mit einer Backupfunktion vorsichtig anwenden. Ihr könntet wichtige Informationen überschreiben.

Unendliche Schwerter: FF0D85000A

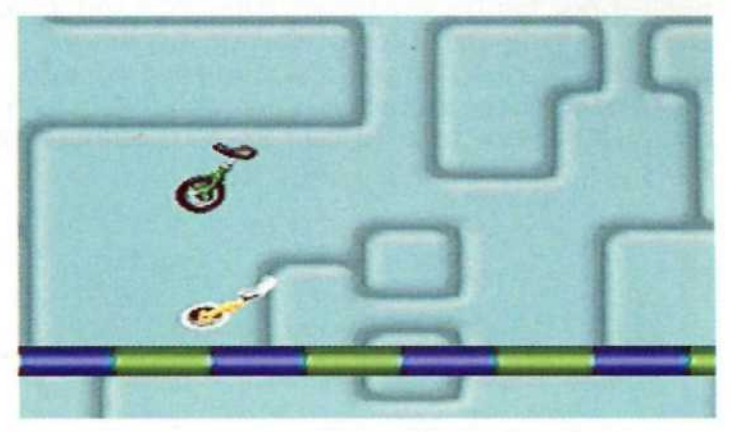
Wird fortgesetzt...

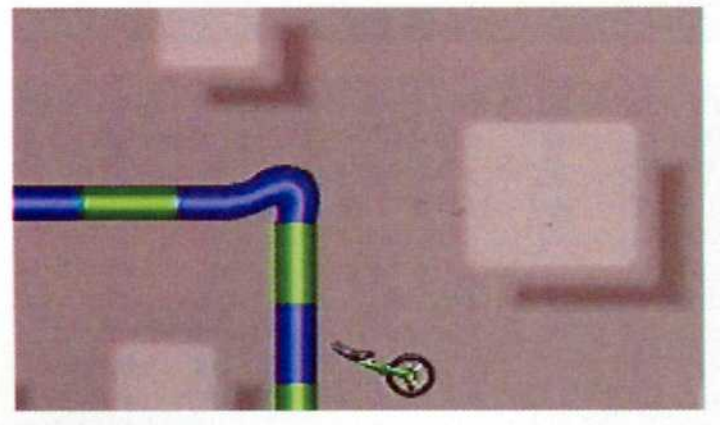
UNIRALLY

Unirally ist trotz seiner simplen Grafiken und des einfachen Gameplays eines der schnellsten Rennspiele auf dem Super NES. Seit Mario Carts hat es kein so fesselndes Rennspiel gegeben, daß für so lange Zeit eine Herausforderung darstellt.

Crawler

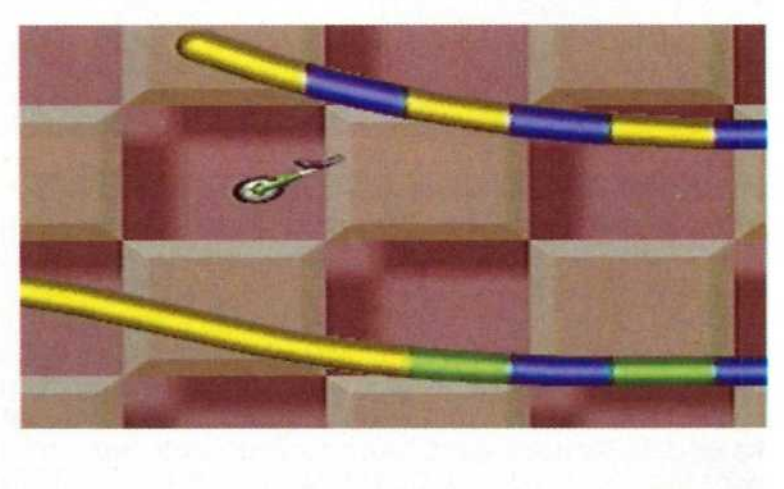
DRAGSTER
Das ist der erste Kurs überhaupt und absolut simpel. Du mußt einfach von links nach rechts fahren und Deinen Gegner besiegen. Um schneller zu werden, kannst Du springen und dabei Drehungen machen.

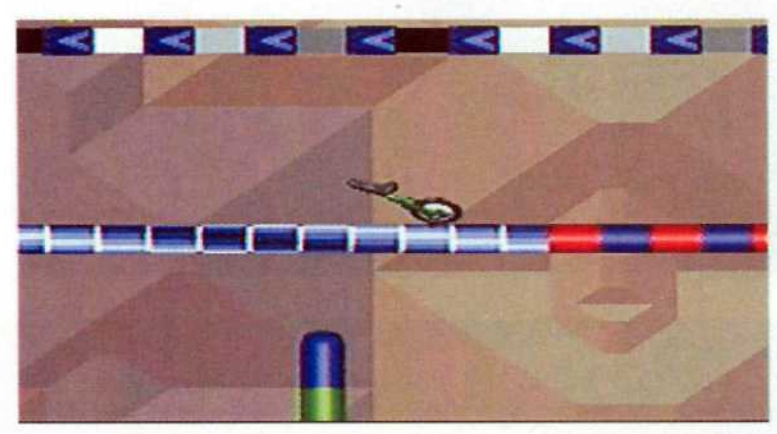




ZOOM ZOO
Nach der Hälfte dieses Kurses kommt eine große Sprungschanze. Du kannst in der Luft zwei Rollen und vier Drehungen machen, um eine enorme Geschwindigkeit aufzubauen. Nach der großen Schanze fährst Du noch durch drei Halfpipes, nach denen Du jeweils den Roll-Button drücken mußt, um wieder auf den Rädern zu landen.

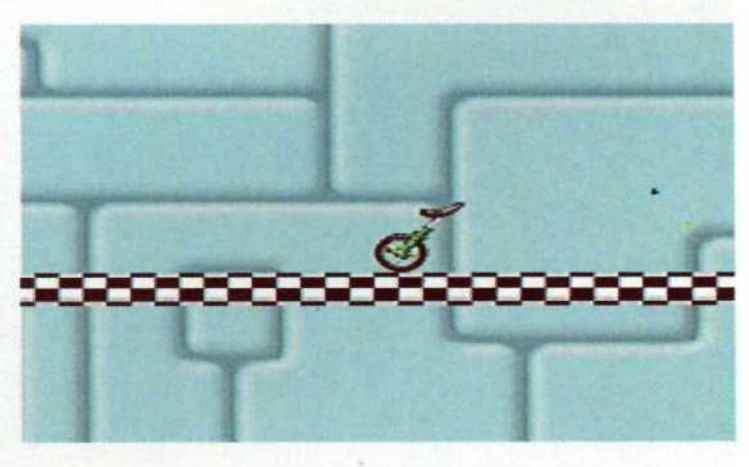
BOWL
Auf diesem Kurs solltest Du so viel Geschwindigkeit wie nur möglich gewinnen, da Du so höher fliegst und wieder mehr Rollen und Drehungen ausführen kannst. Nach dem Start geht es nach rechts in die "Bowl" . Auf den bronze- und silberfarbenen Leveln kannst Du einfachere Sprünge ausführen. Auf dem Goldlevel mußt Du jedoch ganze Kombinationen ausführen. Paß dabei aber auf, daß Du immer wieder auf dem Rad landest.





SWITCHER
Dies ist ein ziemlich einfaches Rennen mit mehr als einer möglichen Strecke zum Ziel. Am besten fährst Du erst die obere Strecke und läßt Dich dann auf die untere fallen. Blau/gelbe Streifen zeigen Dir auf diesem Level an, daß Du springen mußt.

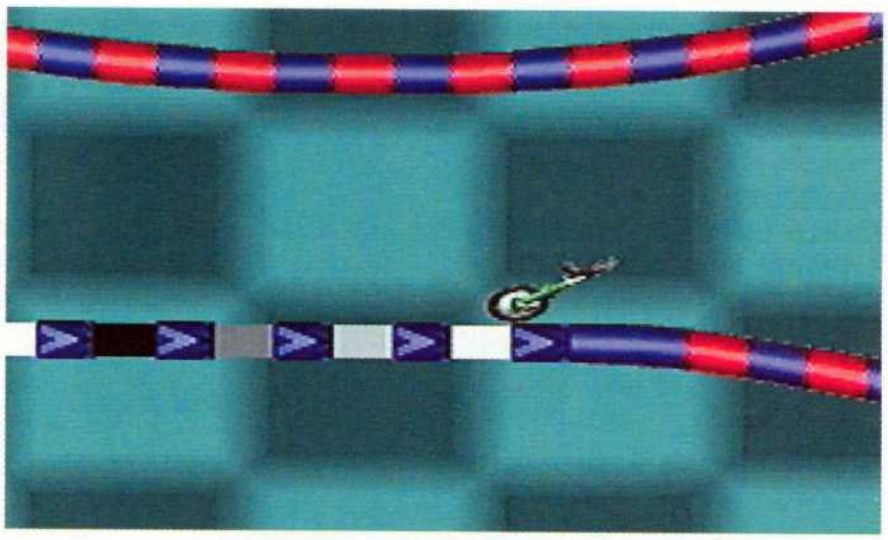
MONSTER
Auf diesem Kurs gibt es viele Halfpipes und Spiralen. Spring nicht auf die Spiralen, da Du wegkatapultiert wirst und Zeit verlierst. Nach der fünften Spirale kommt eine große Sprungschanze. Hier solltest Du nicht zu viele Stunts machen, da Du die Plattform ganz oben erreichen mußt. Hier oben kommt nochmals eine Spirale und eine vertikale Rampe. In der letzten Halfpipe solltest Du die Gelegenheit nutzen, noch ein paar Rollen und Drehungen zu machen, bevor Du auf die Zielgerade kommst.

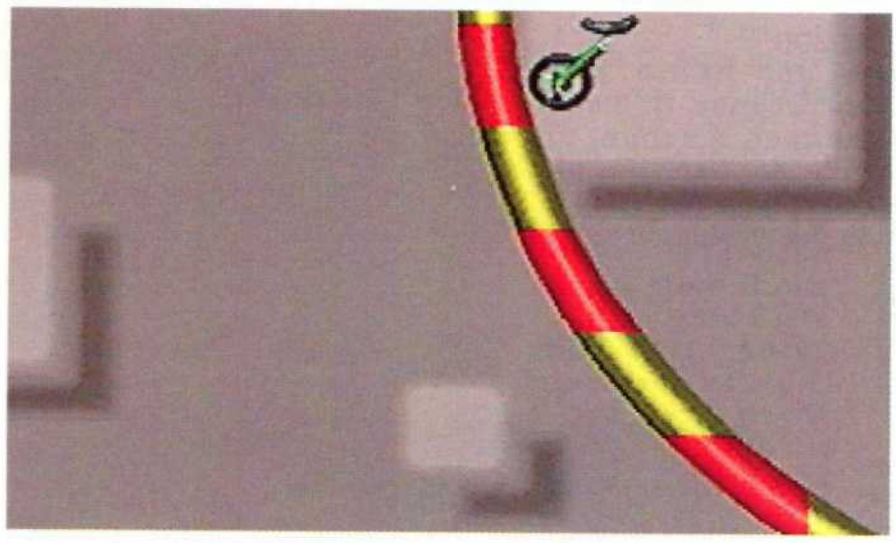


UNIRALLY

Shuffler

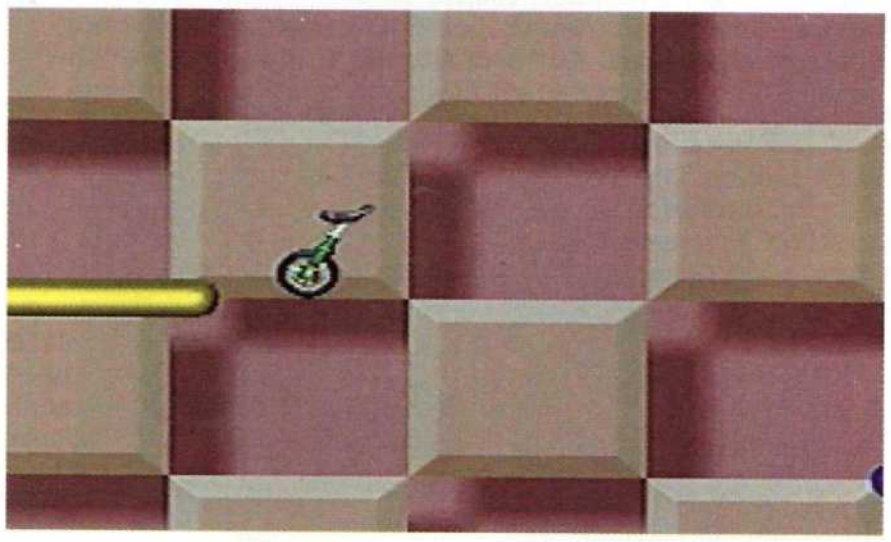
LOOPER
Direkt vom Start weg geht es hier lange Zeit bergab. Du kannst hier eine Rolle und bis zu vier Drehungen machen. Wen Du von der Kante geflogen bist geht es nach links, bis Du wieder an einen Abhang kommst. Hier ist eine Dreifachdrehung angesagt. Jetzt kommen drei Ringe, in denen Du viel Geschwindigkeit gewinnen kannst. Jetzt geht es nach rechts über ein paar kleine Sprungschanzen zum Ende.

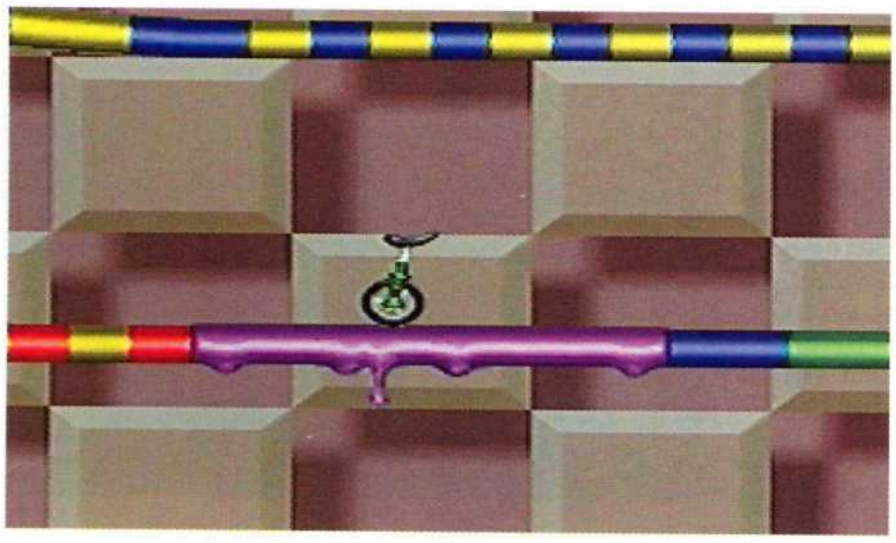




MEGA JUMP
Am Anfang geht es hier lange einfach geradeaus, so daß Du eine hohe Geschwindigkeit aufbauen kannst. Nach einer Spirale geht es jetzt bergauf bis zu einer großen Schanze. Im Flug kannst Du drei Rollen, vier Drehungen oder eine Kombination aus den beiden machen. Wenn Du korrekt landest, hast Du viel Geschwindigkeit gewonnen. Jetzt kommt noch eine Spirale und dann geht's durchs Ziel. Du mußt diese Runde dreimal fahren und solltest am besten nur kurz nach der Startlinie und nach der Schanze Deine Stunts machen.

FLAT FUN
Auch hier ist am Anfang wieder eine lange Strecke um Geschwindigkeit aufzubauen. Eine blau/grüne Streckenmarkierung bedeutet, daß Ihr hier ohne Gefahr Purzelbäume schlagen könnt. Sobald die Strecke grün/rot wird, geht es in einen großen Ring. Jetzt kommt Ihr auf die Spitze eines Hügels, wo man mit Drehungen nochmals Geschwindigkeit gewinnen kann. Die Strecke geht dann weiter nach links und wird blau/gelb. Sobald die Strecke gelb wird müßt Ihr springen, um einen Teil des Kurses zu überspringen und somit wertvolle Zeit zu sparen. Jetzt geht es nach links bis zum Ende weiter.



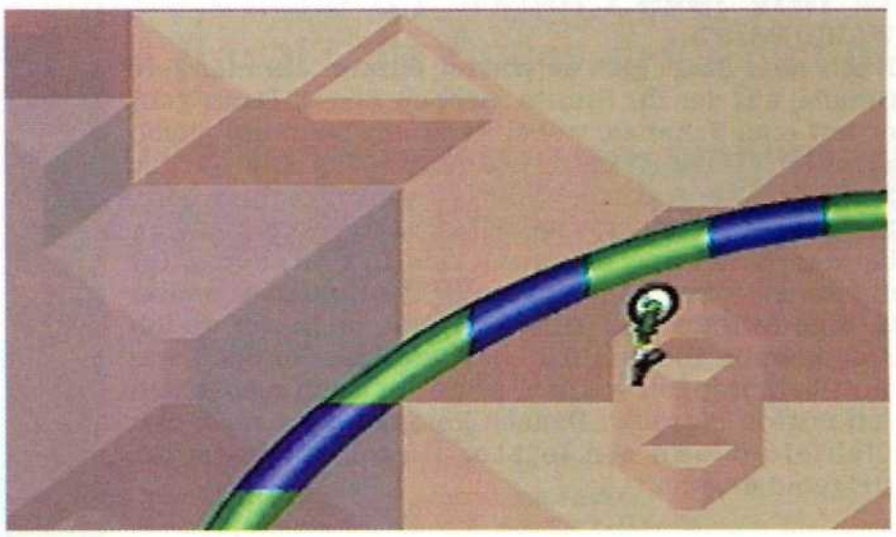


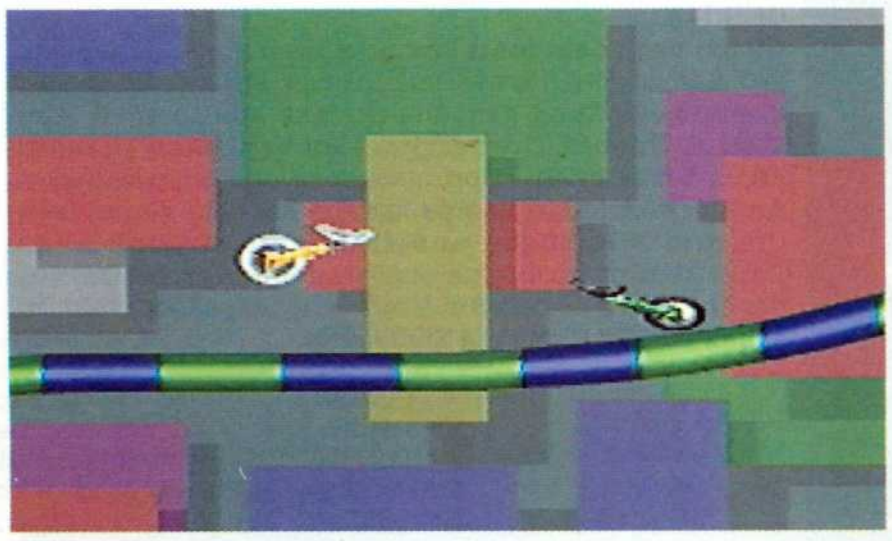
INFINITY
Diesen Kurs müßt Ihr sieben Runden fahren, und es gibt nur sehr wenige Plätze, um Geschwindigkeit zu gewinnen. Ihr fahrt nach rechts bis Ihr einen Abhang hinunterfallt. Während des Flugs könnt Ihr Euch einmal drehen. Jetzt kommt eine Rolle an deren Ende Ihr darauf achten müßt, wieder auf dem Rad zu landen. Jetzt fallt ihr wieder vom einem Abhang und könnt nochmals eine Drehung machen. Nur im grün/blauen Bereich des Kurses könnt Ihr noch eine Drehung machen.

UNIRALLY

Walker

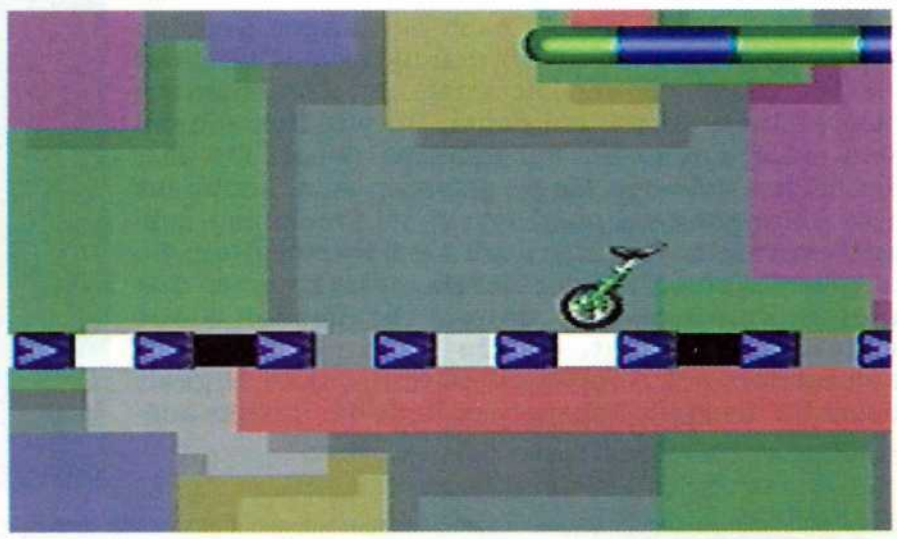
DRAG RACE
Am Anfang könnt Ihr auf einer langen Geraden wieder viel Geschwindigkeit aufbauen. Dann kommt ein langer Sprung nach dem Ihr eine Dreifachrolle machen könnt. Jetzt kommen zwei Loopings in denen Ihr wieder darauf achten müßt, richtig zu landen, damit Ihr genug Geschwindigkeit habt, um über den lilafarbenen Leim zu fliegen. Sobald der Kurs rot/gelb wird müßt Ihr springen! Jetzt geht es steil nach unten und Ihr könnt ein paar Stunts machen. Auf der nächsten Schanze müßt Ihr weit springen, damit Ihr nicht im Kleb steckenbleibt.

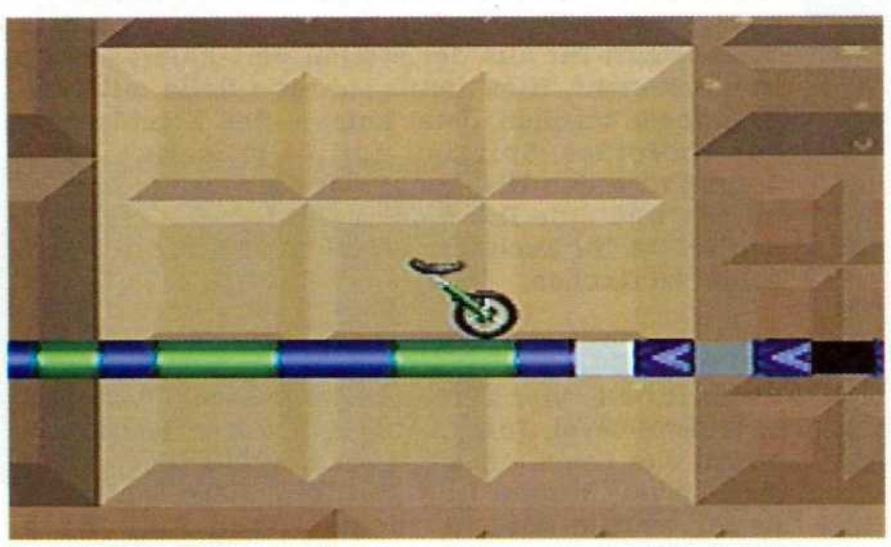




PING PONG
Nach der kurzen Geraden nach dem Start kommt ein großer Looping. Fahrt ihn entlang bis es nach links geht. Hier kommt eine kurze Strecke auf der Ihr Stunts ausführen könnt. Am roten Pfeil beginnt ein neuer Looping. Der Kurs geht dann nach oben bis er vertikal wird. Ganz oben macht Ihr eine Rolle und fahrt nach rechts weiter.
Auf der nächsten Vertikalen könnt Ihr noch einmal beschleunigen und bis ins Ziel weiterfahren.

HYBRID
Bald nach dem Start geht es lange steil nach unten und Ihr könnt drei bis vier Stunts machen. Dann geht es eine Weile ganz gerade bis man zu einer Serie von Hügeln kommt. Springt vom Höchsten weg und macht noch ein paar Stunts. Weiter geht es zu einem halben Looping. Hier müßt Ihr darauf achten, Euch im richtigen Moment zu drehen. Der Kurs geht jetzt immer weiter nach oben bis zur zweiten Hälfte des Loopings. Bald nach ihm kommt die Ziellinie.



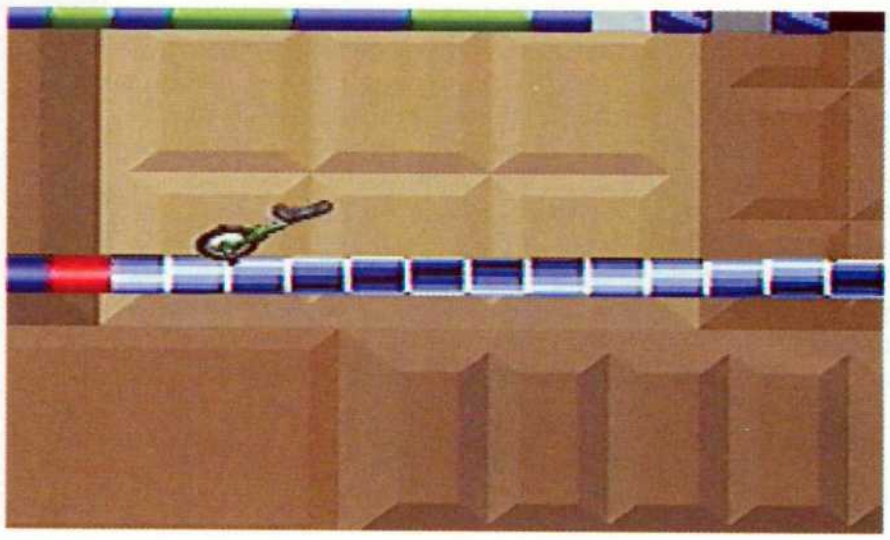


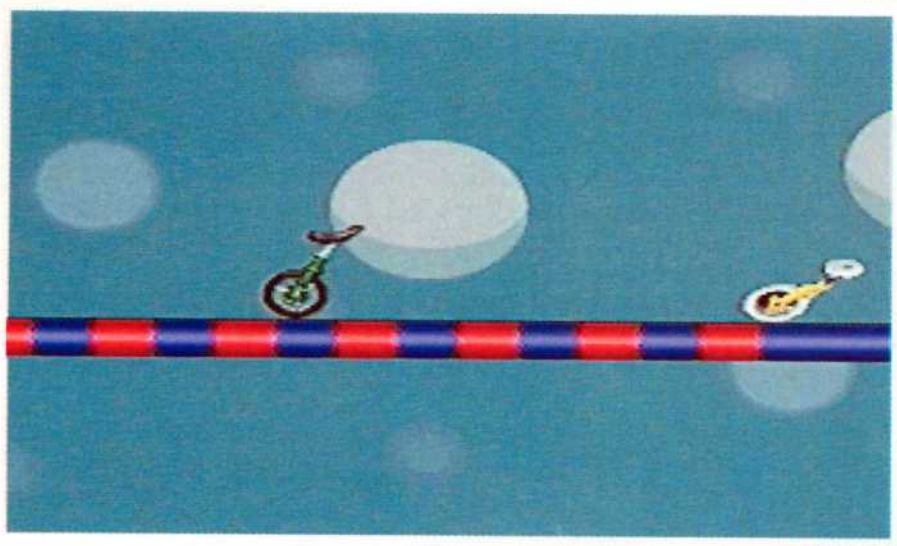
SHORT CUT
Von Anfang an geht es nach links. Nach kurzer Zeit geht es nach oben, wobei es nicht genug Raum gibt, um dabei Stunts zu machen. Bald geht es in eine Halfpipe. Macht eine Rolle und fahrt weiter geradeaus. Es wird dann steil, bis man auf eine Sprungschanze kommt. Entweder springt Ihr weit und macht einige Stunts, oder Ihr springt nur kurz und fahrt eine andere Strecke. Vom Zeitaufwand her sind beide etwa gleich. Wenn Ihr den weiten Sprung macht, müßt Ihr beim Aufkommen noch ein zweites Mal springen, um keine Zeit zu verlieren. Nach der nun folgenden Spirale geht es schon wieder Richtung Ziel.

UNIRALLY

Hopper

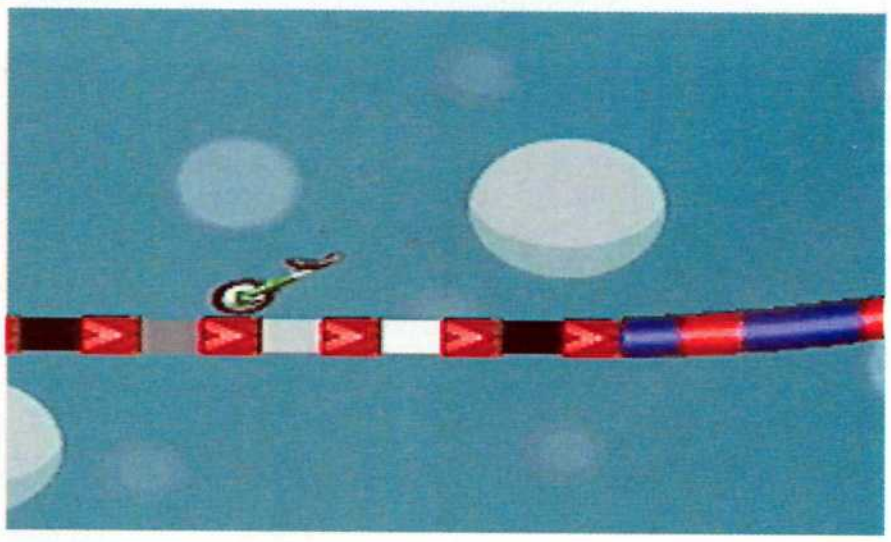
WARIO PAINT
Nach dem Start gibt es wieder einmal eine längere Gerade, auf der Ihr Stunts machen könnt. Dann geht es auf eine Schanze, wobei nach der Landung gleich noch eine kommt. Dann kommt wieder eine Gerade, die von einer kurzen Steigung unterbrochen wird. Dann geht es auf drei kleine Rampen. Wenn Ihr schon bei der ersten den Absprung richtig timt, könnt Ihr die anderen zwei überspringen. Dann geht es weiter in eine Spirale und eine Halfpipe, nach der gleich Kleb kommt. Die nun folgende vertikale Rampe kann nur übersprungen werden, wenn Ihr nach rechts und den Button B drückt. Danach kommen jetzt noch drei Klebfelder und ein letzter Hügel bevor es zur Zielgeraden geht.

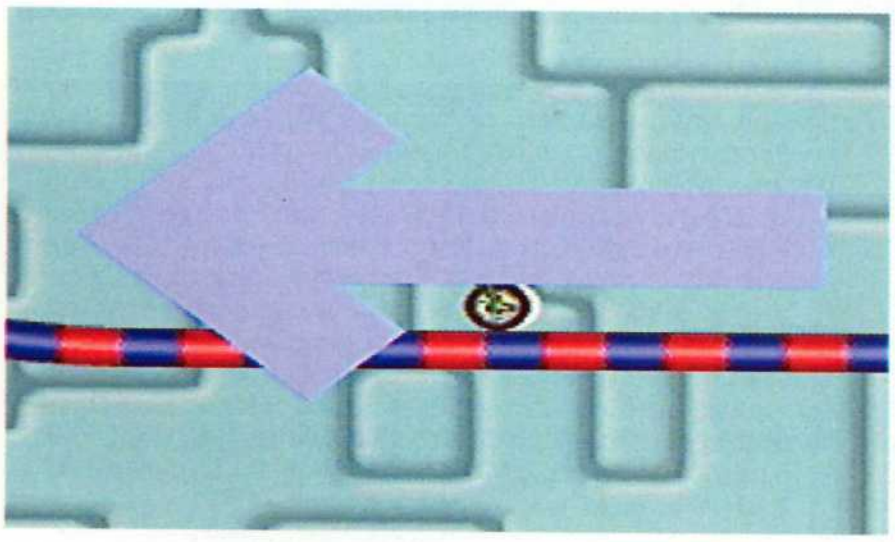




CHROCK
Gleich nach dem Start kommen zwei große Schanzen, auf denen Ihr Stunts vollführen könnt. Nach der zweiten Landung geht die Strecke steil bergab, hier solltet Ihr nur Drehungen machen. Bald danach kommt wieder eine Springschanze und eine Halfpipe. Auf der vertikalen Rampe danach habt ihr genug Zeit, um drei Drehungen und eine Rolle auszuführen.. Dann kommt noch eine vertikale Sprungschanze, auf der Ihr aber nur Zeit für eine Rolle habt. Jetzt geht es schon wieder Richtung Zielgerade.

EAST
Ein großer Hügel kommt nach der langen Geraden am Anfang. Hier könnt Ihr genug Geschwindigkeit für das restliche Rennen sammeln. Jetzt kommen ein paar kleinere Hügel, auf denen Ihr wirklich schnell sein müßt, um Stunts auszuführen. Sobald Ihr über die beiden größeren Hügel gefahren seid, könnt Ihr eine Abkürzung nehmen. Sobald der Track blau/gelb wird müßt Ihr springen und vorwärtsrollen. So umgeht Ihr einen Teil der Strecke. Jetzt kommen drei kleine Rampen, von denen Ihr besser nicht abspringen solltet, da die Landung ziemlich kompliziert ist. Hebt Euch Eure Geschwindigkeit lieber für die große Schanze am Ende der Strecke auf.





HAIRPIN HILL
Auf diesem Kurs gibt es zwei gute Stellen um Stunts auszuführen. Eine Chance kommt gleich nach dem Start, wenn Ihr aus der steilen vertikalen Rampe herauskommt. Hier könnt Ihr eine Rolle mit zwei Drehungen machen. Jetzt kommt eine Kombination aus Halfpipes, Spiralen und Leimflecken. Beim Sprung über den Kleb könnt ihr Eure zweite Chance nutzen und eine Drehung ausführen. Die restliche Zeit solltet Ihr Euch nur darauf konzentrieren, keine Fehler zu machen.

GENERELLE TIPS
Wenn Ihr alle vier Level auf Bronze schafft, gibt es zwei neue Level: Jumper und Bounder. Wenn Ihr die ersten vier Level auf Silber schafft erscheinen noch zwei Level: Runner und Sprinter. Diese schweren Level werden wir in der nächsten Play Time behandeln.

nächstes Mal geht's weiter...

Wolltet Ihr nicht auch schon mal alle Zaubersprüche im ersten Level von Magic Carpet haben? Oder einen Extracharakter bei Brutal? Die Codes dafür gibt es auf diesen zwei Seiten!

Super NES Cheats

FINAL FANTASY
Mit diesem Trick bekommt Ihr die geheimen Erfahrungseier. Zuerst müßt Ihr durch die World of Ruin. Besiegt den Tyrannosaurus zwischen Duncans Haus und der Triangel Insel. Jetzt solltet Ihr ein paar Hellebarden bekommen. Geht jetzt zum Kolloseum und verwettet die Hellebarden und benutzt Euren besten Kämpfer. Nach jedem gewonnenen Kampf erhaltet Ihr jetzt: imp halberd, cat hood, merit award, rename card, marvel shoes und am Ende das experience egg. Natürlich solltet Ihr Euch nach jedem Kampf sichern.

SUPER RETURN OF THE JEDI
Level Passwords

Tatooine	**BGFSMH**
Jabba's Dance Hall	**YQYHJN**
Rancor Pit	**MKYXVN**
Attack On The Sail Barge	**LBRHFR**
Inside Sail Barge	**GPTDZC**
Speeder Bikes	**DDDQYZ**
Ewok Village A	**TLVHFT**
Power Generator	**WCBMKS**
Inside Death Star	**KXVZZD**
Falcon Outside Death Star	**BWHPHZ**
Emperor's Chamber	**WDSMNN**
Falcon Leaving Death Star	**BGSWLD**

Codes für das Titelbild

ABAYAX:	Gibt Dir sieben Continues.
ABABABAB:	Zeigt die Credits
YYYY:	Mit den L und R Tasten könnt Ihr das Logo drehen.
AABBXXYYABXYABXY:	Mit B und der Start Taste könnt ihr einen Level erfolgreich beenden.

PITFALL
Wenn Ihr **SELECT**, sechs mal A, **SELECT** und START drückt kommt Ihr genau in das ATARI 2600 Spiel. Das Gamepad muß dabei im Port eins stecken.

MEGA MAN X2
Mit diesem Cheat bekommt Ihr jeden Gegenstand den Ihr zum Lösen des Spiels braucht. Im Paßwortbildschirm gebt ihr die folgenden Codes ein:

7366
7123
6188
3681
Damit bekommt Ihr alle Waffen, Teile und die vier Sub-Tanks. Ihr müßt sie aber erst ausstatten, bevor Ihr das Spiel startet.

NBA JAM: TOURNAMENT EDITION
Wenn Ihr diese Code als Eure Initialen angebt und nach jedem Buchstaben die angegebenen Tasten drückt, bekommt Ihr einige versteckte Charaktere und PowerUps.

Chow Chow
A, irgendeine Taste
M, drücke A+START
X drücke Y+START

Weasel
R, drücke B+START
A, drücke A+START
Y, irgendeine Taste

Brutah
L,, drücke A+START
G, drücke B+START
N, irgendeine Taste

Kabuki
D, irgendeine Taste
A, drücke B+START
N, drücke A+START

Facime
X, drücke B+START
Y, drücke B+START
Z, drücke A+START

Air Dog
A, drücke Y+START
I, irgeneine Taste
R, drücke B+START

Kid Silk
K, irgendeine Taste
S, drücke B+START
K, drücke Y+START

Shooter Pie
H, drücke A+START
T, irgendeine Taste
P, drücke Y+START

Moosekat
M, drücke B+START
P, drücke Y+START
F, irgendeine Taste

Moon
J, irgendeine Taste
A, drücke A+START
Y, drücke B+START

Kirby
C, drücke B+START
K, irgendeine Taste
SPACE, drücke Y+START

Snake
G, drücke A+START
O, drücke Y+START
F, drücke B+START

Falcus
J, drücke A+START
F, irgendeine Taste
SPACE, drücke Y+START

Muskett
M, drücke B+START
C, drücke B+START
M, drücke Y+START

Hill
N, drücke A+START
D, drücke B+START
H, drücke A+START

Turmell
M, drücke A+START
J, irgendeine Taste
T, drücke A+START

KIRBY'S AVALANCHE
Während Du spielst nimmst Du Pad 2 und hältst die Buttons **A,B,X,Y** gleichzeitig und drückst **RESET**. Auf dem "Select a Mode" Schirm wählst Du jetzt Options an. Gehe auf Custom und Du findest einen speziellen Custom Mode.

BRUTAL
Auf dem Titelbildschirm drückst Du auf dem ersten Controller die Tasten **X,A,B,A**, **Links, A.** Ein Ton bestätigt die korrekte Tastenfolge. Starte das Spiel und Dali Llama steht als Charkter zur Auswahl

CLAYFIGHTER 2: JUDGEMENT CLAY
Im Menü kannst Du diese Codes benutzen um andere Charaktere zu benutzen:

Jack:	halte die Aufwärtstaste und drücke **X, A, R, R, Y, A**
Dr. Peelgood:	halte das Pad nach unten-links und rücke **B, Y, Y, A, Y**

MICHAEL JORDAN: CHAOS IN THE WINDY CITY
Gib das Paßwort: **MJNO-23-CH1** ein, um zehn Extraleben, zehn befreite Geiseln und alle drei Kartenschlüssel zu bekommen.

CODES

PC Cheats

DESCENT

Tippt diese Codes einfach während des Spieles ein:

GABBAGABBAHEY:	Damit werden die restlichen Cheatcodes erst aktiviert
SCOURGE:	Alle Waffen
MITZI:	Alle Schlüssel
RACERX:	Unverletzbarkeit
GUILE:	Schaltet das Cloaking Device an und aus
TWILIGHT:	Volle Schilde
FARMERJOE:	Warp in einen anderen Level

MAGIC CARPET

Drückt I im Spiel und gebt dann RATTY ein. Damit werden die folgenden Cheats aktiviert:

ALT+F1:	Alle Zaubersprüche
ALT+F2:	Mehr Mana
ALT+F6:	Heilung
ALT+F7:	Tötet alle Monster
SHIFT+C:	Levelwarp

WARCRAFT

Drückt **RETURN,** um eine Nachricht zu senden und gebt dann **"CORWIN OF AMBER"** ein. Damit wird der Cheatmode eingeschaltet. Jetzt könnt Ihr verschiedene Nachrichten losschicken:

POT OF GOLD:	viel Geld
EYE OF NEWT:	alle Zaubersprüche
IRON FORGE:	Alle neuen Waffen und Rüstungen haben den höchsten Level
SALLY SHEARS:	Die ganze Karte wird aufgedeckt.
THERE CAN BE ONLY ONE:	Alle Einheiten werden zu Supermännern und töten Gegner mit einem Schlag.

SNES Action Replays

BEAVIS AND BUTTHEAD

7E02 2605	unbegrenzte Leben
7E02 220B	unbegrenzte Energie

CLAYFIGHTER 2

C001 2600	Die US-Version kann jetzt auf jeder Maschine gespielt werden.

JURASSIC PARK 2

7EA9 B614	Unbegrenzt Darts
7EA9 B214	Unbegrenzte Schüsse
7EA9 B014	Unbegrenzte UZI-Munition

PITFALL - THE MAYAN ADVENTURE

7E02 1E0X	Level Warp (0-A)
7E00 C003	Unbegrenzte Leben
7E10 C190	Unbegrenzte Energie
7E02 5301	Super Sprung
7E00 A820	Mit den Codes unten bekommt Ihr alles unbegrenzt
7E00 AA04	
7E00 AC04	
7E02 8A02	

Power Rangers

7E02 60XX	Level Warp (00-16)
7E04 C070	Unbegrenzte Energie
7E04 F204	Unbegrenzte Leben
7E04 F401	Unbegrenzte bomben

Return of The Jedi

7E01 B403	Unbegrenzte Leben
7E02 5A24	Unbegrenzte Energie

RISE OF THE ROBOTS

7E06 3948	Unbegrenzte Zeit
7E0F 4A45	Unbegrenzte Energie P1
7E10 9845	Unbegrenzte Energie P2
7E10 300X	Level Select (0-6)

SHAQ FU

7E06 1F08	Unbegrenzt Geld

SPARKSTER

7E06 910E	Unbegrenzte Energie
7E01 6809	Unbegrenzte Leben
7E01 6A63	Extraleben bei jedem eingesammelten Edelstein
7E06 A8FF	Voller Powerbalken

STREET RACER

7E16 6C04	Unbegrenzte Turbos P1
7E16 F301	Unbegrenzte Turbos P2

SUPER BOMBERMAN

7E1C 6C04	Unbegrenzte Leben
7E5E 1239	Unbegrenzte Zeit
7E1C 6B02	6 x Bomben/Blasts
7E00 5104	Endesequenz
7E1C CD0X X=A/B	Die versteckten Schlachfelder
7E22 6E92	Kleiner Kopf mit Hut
7E00 4D03	Öffnet den Ausgang, Explosionen machen aber unüberwindbare Löcher

SUPER PUNCH OUT

7E08 9F50	Unbegrenzte Energie
7E0B 2805	Zusammen mit dem unteren Code unbegrenzte Zeit
7E0B 2D05	
7E08 9C1B	Unbegrenzte Superschläge

ADVENTURES OF BATMAN AND ROBIN

7E00 9828	Unbegrenzte Energie
7E00 A609	Unbegrenzte Sprühpistole
7E00 A009	Unbegrenzte Sterne
7E00 A209	Unbegrenzte Rauchbomben
7E00 A409	Unbegrenzte Plastikbomben
7E00 8EXX	Level Warp (XX mit Zahlen ersetzen)
7E00 A235	Unbegrenzte Zeit in der Strassensequenz
7E00 8C0X X	mit folgenden Codes ersetzen:

0 Der Joker
1 Posion Ivy
2 Der Pinguin
3 Cat Woman
4 Two Face
5 Scarecrow
6 Riddler
7 Gauntlet

VORTEX

0299 69EA	Unbegrenzte Leben
02F0 6FEA	Unbegrenzte Munition

DR. FRANKEN (Gameboy)

08D1 2BC8	Unbegrenzte Energie

SPIDERMAN 2 (Gameboy)

0829 E2D0	Unbegrenzte Spinnenschnur

SUPER HUNCHBACK (Gameboy)

080C C7C3	Unbegrenzte Zeit zusammen mit dem unteren Code
080C C8C3	

Play Time im Abo. Jetzt bestellen!

12 x PLAY TIME oder **12 x das C64-PLAY-TIME-Kombi** und
eine KOSTENLOSE Superprämie Deiner Wahl!

Du mußt nichts weiter tun, als den Abo-Bestellcoupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, und dann ab damit an untenstehende Adresse!

Prämie 1

Flexibler CD-Ständer
Die gewünschte CD auf einen Griff. Für 35 Einzel-CDs. Die Clips sind einzel verdrehbar. Maße: Höhe ca. 55 cm. Einfache Montage.

Prämie 2

Kamera - Maginon 601
Kleinbildkamera 35 mm mit eingebautem Blitzgerät. Objektiv 1 : 5,6. Fixfocus. Manueller Filmtransport und Filmrückspulung. Ca. 8 Sekunden Blitzfolgezeit.

Prämie 3

Matchsack „Outdoor"
Aus Nylon. Mit 2 gepolsterten und größenverstellbaren Schultergurten.1 Reißverschluß-vorfach mit Klettverschluß und 1 Hauptfach verschließbar durch einen Kordelzug. Maße: Länge ca. 50 cm, Durchmesser ca. 29 cm.

Prämie 4

Datenbank
Ihre Daten sind immer griffbereit. Mit gummierter Tastatur, Telefonnummernspeicher mit Paßwortsicherung und Speicherkapazitätsanzeige, alphabetischer Zuordnung der Daten, Rechner mit 4 Grundrechenarten, Prozentautomatik und Vollspeicher, Uhr und Datumsanzeige. Lieferung inkl. Batterie und Kunststoffhülle.

Prämie 5

Aktentasche
Der Klassiker im topaktuellen Design. Mit Tragegriff und Umhängeriemen, 2 großen Innenfächern, 1 großen und 1 kleinen Reißverschlußfach sowie 2 aufgesetzten Vortaschen und Überschlag mit Metallapplikation. Kunstleder. Maße: ca. 38 x 29 x 10 cm.

Prämie 6

Gallery Pen
Die besondere Art zu schreiben. Patronenfüllhalter mit Künstlermotiv, 1 Konverter, 1 Tintenglas mit blauer Tinte 30 ml, und Gebrauchsanweisung. Im Geschenkset. Maße: ca. 16,5 x 9 x 3,5 cm.

A B O - B E S T E L L U N G

❒ **Ja**, ich will das PLAY TIME Abo
(DM 69,-/ Jahr; Ausland 93,-/ Jahr) **PT 4005**

❒ **Ja**, ich will das C64 -PLAY-TIME-Kombi-Abo
(DM 144,-/ Jahr; Ausland 168,-/ Jahr) **PK 4005**

dazu erhalte ich folgende Prämie KOSTENLOS (nur eine möglich!):

❒ CD-Ständer	318 533
❒ Kamera - Maginon 601	294 061
❒ Matchsack	330 286
❒ Datenbank	312 035
❒ Aktentasche	286 104
❒ Gallery Pen	314 432

Die angekreuzte Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Ich erhalte die gewünschte Play Time früher als im Handel, frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag.

Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Meine Adresse:

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ *Wohnort*

1. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten
(Ich versichere mit der Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Widerrufsbelehrung:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: ***COMPUTEC VERLAG GmbH &Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.*** *Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.*

2. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten
(Ich versichere mit der Unterschrift, daß ich das 18.Lebensjahr vollendet habe.)

Gewünschte Zahlungsweise:(bitte ankreuzen):
❒ Bequem durch Bankeinzug
Konto.-Nr.:
BLZ:
❒ gegen Rechnung

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: ***COMPUTEC VERLAG GmbH &Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.***

● *Auf den Weiten der Highways begegnet Ben einer Menge marodierender Motorradbanden, die Ihr mit Ketten, Sägen oder Brettern aus dem Sattel hauen müßt.*

● *Um sein Bike von der hübschen und mysteriösen Mechanikerin wieder zusammenflicken zu lassen, geht Ben auch auf einem Schrottplatz auf die Suche nach Ersatzteilen.*

Auf dem Highway ist die Hölle los - zumindest dann, wenn Ben und seine tollkühnen Männer auf ihren tieffliegenden Kisten über den Asphalt donnern. Sie nennen sich „The Polecats" und gelten als eine der coolsten Motorrad-Gangs weit und breit. Die chronischen Kampftrinker vertreiben sich ihre Freizeit mit dem Aufmischen gegnerischer Banden und sind auch sonst einer feucht-fröhlichen Keilerei nicht abgeneigt. Unterwegs sind sie auf blankgewienerten, chromblitzenden und liebevoll getunten Maschinen mit avantgardistisch gestylten Auspuffrohren und anderen luxuriösen Accessoires. Auf den durchgewetzten Lederbezügen ihrer abgöttisch verehrten Corleys brettern sie dem Sonnenuntergang entgegen, lassen den Fahrtwind durch die gegelten Haare zischen

Vollgas

Vollbremsung

■ Hersteller: LucasArts . Preis ca.: DM 110,- ■

Beinhart geht das ab hier: Das neue LucasArts-Adventure ist nach langer Wartezeit endlich da! Wobei der Begriff „Adventure" etwas fehl am Platz ist, denn nach eigenen Angaben des Herstellers handelt es sich bei Vollgas eher um einen „Interactive Road Movie". Was man sich darunter vorzustellen hat und ob sich Ober-Tentakel Tim Schafer erneut selbst übertroffen hat, verrät Euch unser schonungsloser Test.

und haben ihre Zigaretten lässig im Mundwinkel deponiert. Diese rauhe Idylle nimmt ein rapides Ende, als Ben in ein mörderisches Komplott hineingerät. Binnen kürzester Zeit wandern seine Jungs hinter Gitter, und er selbst steht unter dringendem Tatverdacht, den Seniorchef der Corley-Motorenwerke kaltblütig umgebracht zu haben. Jetzt sitzt unser einstmals so mächtiger Bandenboß gewaltig in der Tinte: Nicht nur die Polizei ist hinter ihm her, sondern auch der richtige Mörder, der es auf das Corley-Imperium abgesehen hat. An Bens Seite kämpfen die nichtsahnende Tochter des Firmeninhabers und eine mutige Reporterin, die das Attentat fotografiert hat.

Guck mal, wer da spricht

Daß in diesem futuristischen Biker-Epos neben all der Spannung der Spaß nicht zu kurz kommt, dafür sorgen Tim Schafer, der Schöpfer von Day of the Tentacle, und die bewährte LucasArts-Truppe. Tatsächlich nimmt Vollgas den Zweirad-Kult gehörig auf die Schippe, und bei vielen Gags kullern einem die Lachtränen nur so über die Wangen. Wenn Ben mit seinen whisky-geölten Stimmbändern (die Joe Cocker alle Ehre machen würden) einen schrulligen Souvenirverkäufer schikaniert oder während der Fahrt laut kreischende Rockerbräute mit der Holzlatte vermöbelt, bleibt kein Auge trocken. Apropos Sprachausgabe: Vollgas wird demnächst in einer komplett deutschen Fassung erscheinen. Man darf gespannt sein, ob das bewährte Softgold-Team bei der Synchronisation und Übersetzung wiederum ein so glückliches Händchen beweist wie bei der deutschen CD-ROM-Version von Sam & Max, die u. a. aus diesem Grund für das Spiel des Jahres 1994 nomi-

ROOTS

Mit den bisherigen LucasArts-Adventures ist Vollgas aufgrund der entschärften Rätsel und der brandneuen Benutzeroberfläche nur bedingt vergleichbar. Der unnachahmliche Grafikstil wurde beibehalten und mit 3D Studio-Elementen aufgewertet.

Hau den Lukas

Mehr als einmal befindet sich Ben in wenig charmanter Begleitung: Auf einer Nebenstraße des Highway 9 liefert er sich gnadenlose Gefechte mit rivalisierenden Banden. Zunächst traktiert man seine Gegner per Mausklick mit den blanken Fäusten. Gelingt es Euch, einen der Kerle von dessen fahrbarem Untersatz zu stoßen, darf Ben eine neue Waffe mitnehmen. Unter anderem sammeln sich im Laufe der Zeit eine Motorsäge und diverse Eisenketten im Inventory an. Mit dem richtigen Utensil kann man auch einen rasenden Vertreter der sogenannten Cavefish-Truppe ausschalten, der Ben zum nächsten Schauplatz führt.

● ***Stilgerecht im Heavy-Look präsentiert sich auch das Inventory in Gestalt eines Totenkopfs.***

● ***In den hervorragenden Cut-Scenes wird nicht nur die Vorgeschichte erzählt, sie begleiten Euch auch während des gesamten Abenteuers.***

● ***Auf seiner Odyssee zur Rettung der Corley Motorradwerke begegnet Ben einigen unangenehmen Gesellen.***

niert wurde. Für alle Freunde rockiger Rhythmen fällt mit Vollgas Weihnachten und Ostern zusammen, denn im gesamten Spiel wird man von eigens eingespielten Soundtracks verwöhnt, die man nicht mehr so schnell aus den Gehörgängen herausbekommt.

Traditionelle VGA-Grafik meets Zukunft

Während die versammelte Konkurrenz inzwischen auf SVGA-Motoren umgesattelt hat (so geschehen u. a. bei King's Quest 7 und Woodruff), bleiben die LucasArts-Grafiker der guten alten Standard-VGA-Grafik treu. Allerdings wird der 320 x 200 Punkte-Modus auf bisher nie dagewesene Weise ausgenutzt: Da wären zum einen die bildschirmfüllenden Animationen, für die einmal mehr das Attribut „Zeichentrick-Qualität" zutrifft. Abgesehen von einzelnen 2D-Zwischensequenzen wurden beinahe alle Hintergründe aufwendig gerendert, wodurch die Grafik einen sehr plastischen, dreidimensionalen Eindruck macht. Enthalten sind auch die berühmten LucasArts-typischen Cut-Scenes, die das Geschehen an einem anderen Schauplatz zeigen. Zusätzlich wurde diesmal viel intensiver mit optischen Kniffen (u. a. Kamerafahrten, Schwenks, Überblendungen) gearbeitet, wie man sie sonst nur aus dem Filmbereich kennt. Alleine das spaßige Intro, in dem die beteiligten Programmierer und

VIEWPOINT

Mit Vollgas beginnt eine neue Zeitrechnung. Bisher hielten Klassiker wie Monkey Island 2, Day of the Tentacle und Sam & Max den Glauben an die Unfehlbarkeit von LucasArts aufrecht. Vollgas kann man im Gegensatz zu den genannten Spielen nicht mehr uneingeschränkt empfehlen. Nach fünf, sechs kurzweiligen Stündchen lehnten sich die meisten Redakteure zufrieden zurück und seufzten erschöpft, aber glücklich: „Schön war's". Für LucasArts-Verhältnisse ist die relativ kurze Spielzeit doch etwas enttäuschend. Trotzdem: Wer für sein Geld vor allem tolle Grafiken sehen will, auf kernigen Hardrock steht oder generell eine Schwäche für die heimlichen „Kings of the Road" hegt, wird auf dieses Spiel voll abfahren. Technisch ist der „Road Movie" vor allem wegen der starken gerenderten Animationen ein Meisterwerk, von den Puzzles her gesehen werden es viele als Easy Rider empfinden.

Petra Maueröder

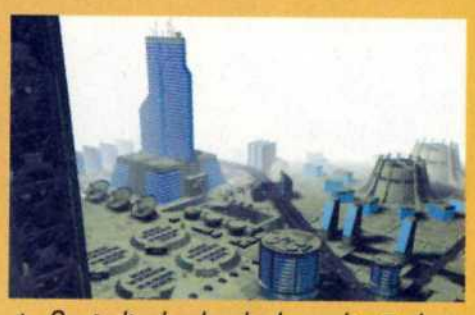
Aufschwung Ost

Zur Diskettenversion des Vorjahreshits gibt's nun auch einen Silberpreßling. Fast 80 MB Animationen und Sprachausgabe als historische Einführung werten das Game um das Milliardengrab Ost nochmals auf. Da am hervorragenden Gameplay nichts geändert wurde, steht einer Empfehlung dieser immer noch hochaktuellen und komplexen Wirtschaftssimulation mit Bildungseffekt nicht im Wege, eine Garantie für viele Stunden voller Atmosphäre inklusive. **ih**

Sunflowers • PC-CD-ROM • ca. DM 99,-

Grafik 75% Sound 70% Fun 79%

Chaos Control



Außerirdische bedrohen die Erde - die 1972 ins All geschossene Pioneer-Sonde fällt im Jahre 2050 außerirdischen Invasoren in die Hände, die daraufhin beschließen, dem blauen Planeten einen Besuch abzustatten. Du bist einer der Piloten, die zur Verteidigung unseres Planeten Kopf und Kragen riskieren. Es darf geflogen und geballert werden, was das Zeug hält; leider erscheint Chaos Control für das, was an Grafik, Spielspaß und Abwechslung geboten wird, viel zu spät. Selbst zu Zeiten eines Rebel Assault wäre dieses Spiel nur zweiter Sieger geworden, heute aber reicht die technische Qualität nur noch für das untere Mittelfeld. Selbst das aber nur, weil die Grafik und der Sound in den Einführungs- und Zwischensequenzen von brauchbarer Qualität sind - im eigentlichen Spiel ruckelt die Grafik selbst auf High-End-Systemen. Auf die Dauer wird das Fadenkreuz-Umherschieben und Ballern sehr öde. **av**

PC CD-ROM • Infogrames • ca. DM 120,-

Grafik 70% Sound 65% Fun 55%

Magic of Endoria

In Magic of Endoria darf man sich durch unzählige Dungeons buddeln auf der Suche nach unzähligen Kristallsplittern. Hat man genügend auf der hohen Kante, wird man selbst zum Gott in dieser Sagen- und Fantasywelt. Das Spiel ist trotz der bun-

Künstler vorgestellt werden, glänzt durch einen perfekten Schnitt und atemberaubende Perspektiven.

Die Nadel im Heuhaufen

Kaum hat man sich an eine Benutzeroberfläche gewöhnt, schon läßt sich LucasArts wieder etwas Neues einfallen. Im Falle von Vollgas verbannte man analog zu Sam & Max sämtliche Verblisten und Icons vom Bildschirm, um die Cartoon-Wirkung besser zur Geltung zu bringen. Lediglich ein weißes Kreuz (der Maus-Cursor) ist noch sichtbar. Sobald man damit über ein anklickwürdiges Objekt oder eine ansprechbare Person streift, macht eine rote Umrandung darauf aufmerksam. Dennoch bleibt es Euch auch diesmal nicht erspart, jedes Bild genauestens unter die Lupe zu nehmen und pixelgenau auf einzelne Details zu klicken. Hält man die linke Maustaste gedrückt, erscheint ein typisches Biker-Abzeichen mit animierten Icons. Mit den Augen des darauf abgebildeten Totenkopfes begutachtet man seine Umgebung, während eine herausrollende Zunge der Unterhaltung mit anderen Akteuren dient. Daneben gibt es noch ein Greif-Icon zum Mitnehmen von Gegenständen.

Das witzigste und universellste „Werkzeug" ist jedoch der schwere Biker-Stiefel, mit dem man u. a. Türen eintreten und auch sonst seine angestauten Aggressionen auf sehr elegante Art und Weise loswerden kann. Trotz der fast schon genialen Einbindung des Benutzer-Interfaces in den Spielablauf hat dieses System so seine Tücken: An einigen Stellen gehen einzelne Objekte optisch ineinander über, so daß die Klickerei in ein Glücksspiel ausartet. Dummerweise erfährt man erst anhand dieses Abzeichens, welchen Gegenstand man zufällig „getroffen" hat. Sicher, der Spielspaß wird dadurch nicht fundamental geschmälert, aber man hätte dies auch spielerfreundlicher lösen können (z. B. durch die Anzeige der Bezeichnung in einer Statuszeile).

● ***Perfekte Atmosphäre und ein guter Spannungsbogen werden nicht zuletzt durch die Grafiken erzielt.***

Der Zeichentrickfilm zum Mitspielen

Sei's drum: Wer ein wenig Adventure-Erfahrung mitbringt, wird mit Vollgas kaum Probleme haben und sich ruckzuck durch das Spiel wuseln. Genau da liegt auch der Ansatzpunkt zur Kritik, den die Leute von Softgold offenbar geschickt umschiffen wollten, als sie Vollgas mit dem „Road Movie"-Etikett versahen: Das Spiel ist als Adventure zu seicht. Allzuoft scheitert man nämlich nicht an den überwiegend sehr logischen und nachvollziehbaren Puzzles; stattdessen übersieht man entweder ein wichtiges Utensil oder hadert mit zeitkritischen Stellen, bei denen es auf das richtige Timing ankommt. Durch die geniale Technik hat sich Vollgas dennoch den Play Time Star verdient.

Petra Maueröder

ten Icons eher kompliziert als simpel gestrickt. Für Einsteiger wurde daher eine zusätzliche Light-Version spendiert, so daß Spielspaß für Strategiefans aller Härtegrade garantiert ist. Grafik und Sound sind nicht mehr ganz up-to-date. Aber die Diskettenversion kam ja auch schon Mitte 94 heraus. Die CD bietet neben der einfacheren Version zusätzlich deutsche Sprachausgabe und neue Zwischenanimationen. **av**

PC CD-ROM • Sunflowers • ca. DM 79,95

Grafik 62% Sound 59% Fun 72%

✖ Magic Carpet Hidden Worlds

Vor gar nicht langer Zeit schlug das 3D-Spiel ein wie eine Bombe. Da läßt eine Missions-CD nicht lange auf sich warten. Alles bleibt beim alten, mit Hilfe des Zauberteppichs macht man sich auf den Weg, um Mana zu sammeln. Neue Zaubersprüche unterstützen den Spieler, lästige Gegner abzuwehren. Grafik, Sound und Steuerung lassen kaum einen Wunsch offen. Lediglich der Schwierigkeitsgrad steigt an. Also genau der richtige Nachschlag für alle Profi-Djinnis. **tw**

PC-CD-ROM • Bullfrog • ca. DM 49,-

Grafik 88% Sound 85% Fun 90%

✖ Perfect General II

Der zweite Teil des Perfect General hat viele Ähnlichkeiten mit Battle Isle. Einheiten und Szenarien gibt es jede Menge. Die Grafik ist dabei zwar recht zweckmäßig, die Nachladezeiten sind aber unerträglich. Aus den Lautsprechern kommen eine ansprechende Hintergrundmelodie und gesampelte Sounds der Panzer. Die Computerintelligenz bietet in fünf Stufen immerhin eine Herausforderung. Für Genre-Freaks mit einem sehr schnellen Rechner oder viel Zeit! **lg**

PC CD-ROM • QQP • ca. DM 100,-

Grafik 63% Sound 65% Fun 60%

Action Soccer

Weltmeisterlich

■ Hersteller: Ubi-Soft . Preis: ca. DM 100,- ■

Es sieht aus wie FIFA Soccer, spielt sich wie FIFA Soccer, heißt aber Action Soccer: Der französische Spielehersteller Ubi-Soft schockt die Konkurrenz mit einer enorm spielstarken Fußballsimulation, die sogar Aussichten auf die Tabellenspitze in diesem Genre hat.

Kann es etwas Spannenderes geben als eine Bundesliga-Partie zwischen Werder Bremen und dem FC Bayern München? Na klar - das Freundschaftsspiel zwischen den „Grimmigen Quarktaschen" und den „Tieffliegenden Hamstern"! Dies sind allerdings nur zwei der insgesamt 16 verschiedenen Teams, die bei diesem Spiel um die Meisterschaft kicken. Die Besonderheit: Action Soccer bietet nicht nur eine, sondern gleich zwei grundverschiedene Perspektiven. Beim 2D-Modus sieht man das Spielfeld von der Seite aus der leicht erhöhten Sicht eines Zuschauers, der auf der Tribüne das Geschehen verfolgt. Alternativ darf man sich für den isometrischen 3D-Blickwinkel à la FIFA Soccer ent-

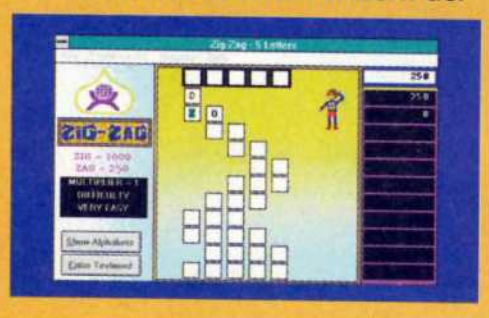
● *Nomen est omen: Die eingestellten Mannschaftsnamen können mittels eines mitgelieferten Editors bequem geändert werden.*

PLAY TIME STAR

PC Neuheiten

✖ Zig Zag

Kennt Ihr Solitair oder Minesweeper? Genau in diese Kategorie der Windows-Spiele läßt sich Zig Zag einordnen. Sinn des Spiels ist es, durch geschicktes Raten und Kombinieren von Buchstaben ein Lösungswort vordefinierter Länge herauszufinden. Erweiterbar durch eine strategische Komponente soll in sechs verschiedenen Bildern der beste Weg vom Start- zum Zielpunkt gefunden werden. Miese Grafik und müde dahindümpelnder Sound lassen aufkeimendem Spielspaß keine Chance. Zig Zag wäre selbst als kostenlose Dreingabe im Windowspaket kaum zu akzeptieren. **tw**



PC CD-ROM . Castaway Software . ca. DM n.b.

Grafik 36% Sound 44% Fun 52%

✖ Transport Tycoon World Editor

Als Käufer des sehr guten Originalprogramms könnt Ihr ab sofort über die Telefonleitung mit dem Modem gegeneinander antreten, um festzustellen, wer von Euch das profitabelste Verkehrsunternehmen aufbauen kann. In einem Plaudermodus dürfen dabei auch Online-Nachrichten an den Spielpartner versandt werden. Mit dem Editor lassen sich über ein paar Mausklicks neue Landschaften erstellen. Per Taste könnt Ihr in ein Mars-Szenario umschalten, Auswirkungen auf das Gameplay hat das aber leider nicht. Bei dem Preis kann aber besonders DFÜ-Fans das Upgrade mit dem World Editor empfohlen werden. **cb**

PC . MicroProse . ca. DM 40,-

Grafik 81% Sound 72% Fun 82%

✖ Amerika 1861-1865

Die Macher von Fields of Glory haben sich in ihrem neuesten Strategie-Epos den amerikanischen Bürgerkrieg von 1861 - 1865 vorgenommen. Wie beim Vorgänger dirigiert man seine Armeen entweder auf einem eher abstrakten Manöver-Level, bei dem man nur

scheiden, der etwas übersichtlicher wirkt. In beiden Fällen ist die Steuerung via Tastatur oder Joystick identisch: Blitzschnell

ROOTS

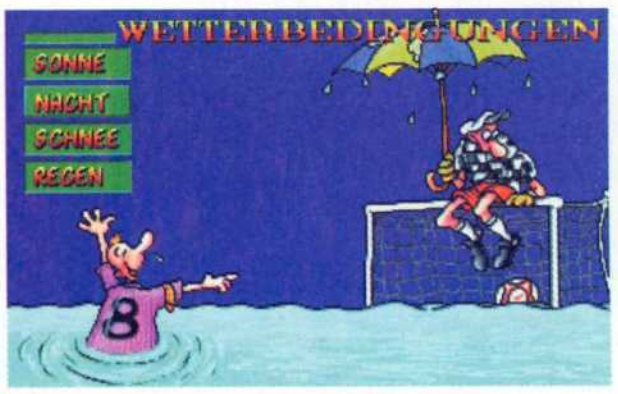
Grafik, Sound und Steuerung haben sich die Ubi-Softies eindeutig bei FIFA Soccer abgeschaut. Action Soccer ist trotz der ulkigen Aufmachung aber um einiges realistischer.

passen sich die Jungs die Bälle zu, ziehen aus 20 Metern Entfernung auf's Tor ab, vollführen akrobatische Fallrückzieher, dribbeln durch die Reihen, stoppen den Ball mit dem Körper oder lassen einen Gegner - natürlich völlig unabsichtlich - durch den Strafraum segeln. Der Bildausschnitt scrollt dabei sanft mit; der jeweils aktuelle Akteur wird wie üblich farblich markiert, um ihn in dem Gewirr aus Armen und Beinen identifizieren zu können.

We are the Champions: Die Fans sind voll dabei

Obwohl Action Soccer wegen der starken Computergegner auch alleine viel Spaß macht, vervielfacht sich das Vergnügen bei einem PC-Fußballfest mit ein paar Kumpels. Zu diesem Zweck wählt man im Hauptmenü die Optionen „UBI-Pokal", „UBI-Meisterschaft" oder den „Wettkampf" aus. Jede Einstellung akzeptiert bis zu acht Teilnehmer, die in unterschiedlichen Turnier-Modi (z. B. „Jeder-gegen-jeden") den besten Joystick-Kicker unter sich ausmachen. Alle Spiele werden auf Wunsch von einem Reporter per deutscher Sprachausgabe kommentiert: Die witzigen Bemerkungen sind auf das aktuelle

Sommernachtsträume und Wintermärchen



In den Optionen könnt Ihr u. a. festlegen, ob sich der Rasen in eine schillernde Eisfläche oder in eine riesige Wasserpfütze verwandelt. Denn neben dem Schwierigkeitsgrad, der Dauer der Halbzeiten und diversen Soundeinstellungen dürft Ihr auch das Wetter Euren Wünschen anpassen. Während des Spiels schneit es, oder dicke Regentropfen prasseln auf die engagiert spielenden Kicker. Auch ein Nacht-Einsatz ist möglich, ebenso wie ein „normales" Match bei strahlendem Sonnenschein.

● Auch die Aufstellung kann beliebig angepaßt werden: Je nach Gegner entscheidet man sich für eine eher defensive oder offensive Ausrichtung der Spieler.

Fähnchen auf dem Bildschirm umherwandern sieht, oder man zoomt sich an das Geschehen heran, bis man seine Einheiten Mann für Mann vor sich stehen sieht. Eine umfangreiche Datenbank informiert über historische Persönlichkeiten, Waffen und andere geschichtliche Hintergründe. Die musikalische Untermalung ist zum

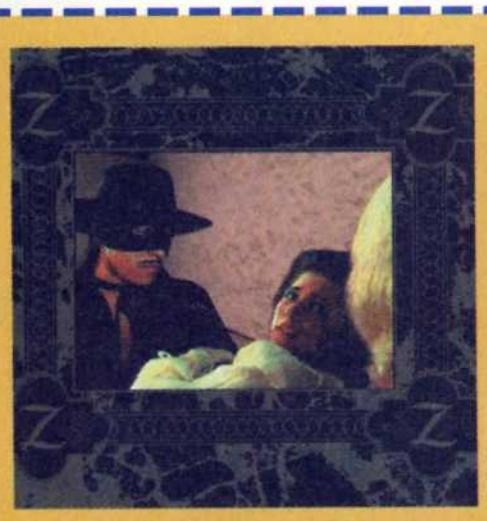
Thema passend, die Grafik recht detailliert. Nicht nur für Genre-Fans! **av**

PC CD-ROM . Empire . ca. DM 100,-

Grafik 75% Sound 82% Fun 80%

✖ Zorro

Ein Prince of Persia-Clone, nicht im orientalischen Gewand, sondern im

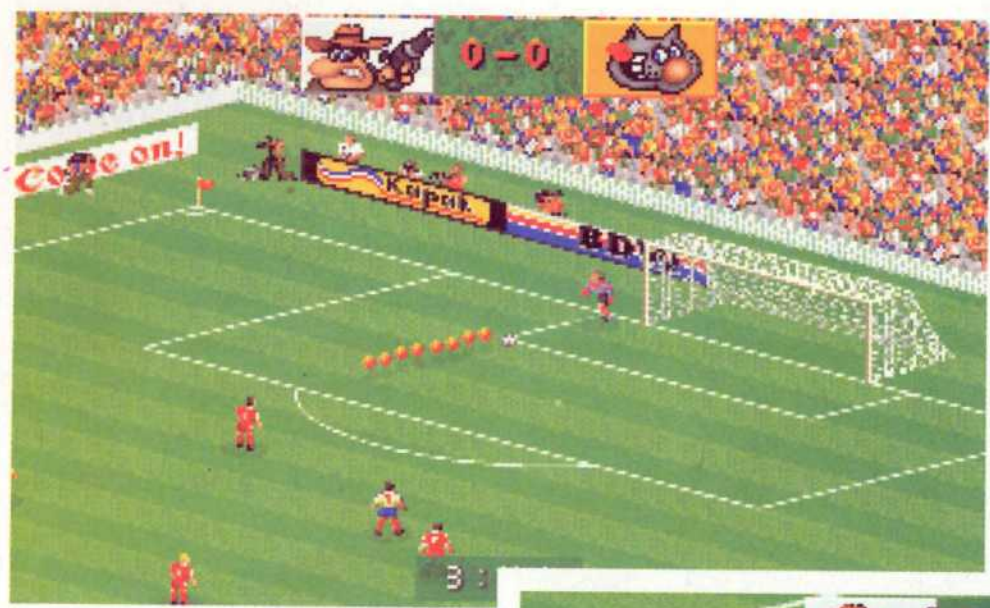


Western-Look des maskierten Leinwand-Helden Zorro. Auf der Suche nach Gold, bewaffnet mit einem Degen und natürlich der knallenden Peitsche und bedrängt von allerlei Schurken durchstreift Ihr Canyons, Minen und Geisterschiffe. Grafisch erfreuen an Zorro nur die im Miniformat gehaltenen, gelegentlich eingestreuten Filmsequenzen. Das Spielprinzip ist so alt wie die Zeitung von gestern. Auch die Soundqualität vermag das Spiel nicht aus seiner dünnen Mittelmäßigkeit zu hieven. **ih**

PC CD-ROM . Capstone . ca. DM 90,-

Grafik 55% Sound 50% Fun 45%

● *Im Hauptmenü wählt man u. a. aus, ob man gegen den Computer antreten möchte oder welches Turnier gestartet werden soll.*



● *Die Schußrichtung bei Abstößen und Freistößen wird mit einer verschiebbaren punktierten Linie gekennzeichnet.*

Salto Tortale

Gelingt einem Eurer Schützlinge ein besonders spektakuläres Tor, schlägt er vor Freude Purzelbäume oder tanzt an der Eckfahne einen Samba.

Geschehen (z. B. Ball landet im Publikum) zugeschnitten. Wer sich nach vielen, vielen Spielen an den Sprüchen sattgehört hat, schaltet einfach auf die poppige Musik um oder lauscht ergriffen den anfeuernden Fangesängen. Die Zuschauer jubeln lautstark, sobald das Leder im Kasten versenkt wurde, und pfeifen Spieler nach versiebten 100%igen Torchancen gnadenlos aus.

Petra Maueröder

● ***Übersichtlich wie eh und je: Die isometrische 3D-Perspektive.***

VIEWPOINT

Action Soccer verführt durch die übersichtlichen Perspektiven und die schnell erlernbare Steuerung zum spontanen Drauflosspielen. Natürlich wurde der Look und das ganze Drumherum (von den gröhlenden Schlachtenbummlern bis hin zu einzelnen Animationen) in weiten Teilen von FIFA Soccer kopiert. Das Kuriose dabei: Action Soccer spielt sich mindestens genauso gut wie das Vorbild, und das sowohl in der 2D-Ansicht als auch im 3D-Modus. Es gibt langfristig mehr her, weil es zum einen nicht ganz so penetrant auf „Erfolgserlebnis" getrimmt ist wie FIFA Soccer und andererseits wesentlich ausgefeiltere Spielzüge erlaubt. Daß es unseren bisherigen Torschützenkönig von EA knapp überrundet, liegt u. a. auch an der originellen Sprachausgabe und den vielfältigen Optionen. Klasse!

Petra Maueröder

● ***Die sehr gute deutsche Sprachausgabe kommentiert viele entscheidende Szenen.***

INFO BITS

80486 DX-33 erforderlich
Mind. 4 MB RAM
Joystick, Tastatur
Alle gängigen Soundkarten werden unterstützt
DoubleSpeed-Laufwerk empfohlen

GRAFIK 085
SOUND 080
FUN 091

✖ Flight Commander 2

Hier steht keine neue Flugsimulation ins Haus, sondern als Staffelführer darf man sich mehr strategisch betätigen. Ihr plant Lufteinsätze für eine Gruppe von bis zu 15 Piloten oder durchlebt Kampagnen von Luftschlachten. Auf einem Übersichtsscreen kann man die Einsätze mitverfolgen und zusätzliche Anweisungen ausgeben. Komplettiert wird FC2 durch einen Szenario-Generator, einen E-Mail-Modus. Das Ganze läuft unter Windows 3.X und ist nun ins Deutsche übersetzt. **av**

PC . Avalon Hill . ca. DM 120,-

Grafik 65% Sound 60% Fun 65%

✖ Alex Dampier Pro `95 Hockey

Die gut spielbare Eishockey-Simulation gefällt nicht nur durch possierliche Animationen. Die Steuerung per Joystick oder Tastatur klappt hervorragend, und das Spiel kann in Sachen Rasanz und Action fast mit NHL Hockey '95 mithalten. Verzichten muß man zwar auf NHL-Namen, dafür darf man sich über angenehm flottes Scrolling und engagiert gröhlende Fans freuen. **pm**

PC CD-ROM . Merit Studios . ca. DM 90,-

Grafik 75% Sound 70% Fun 81%

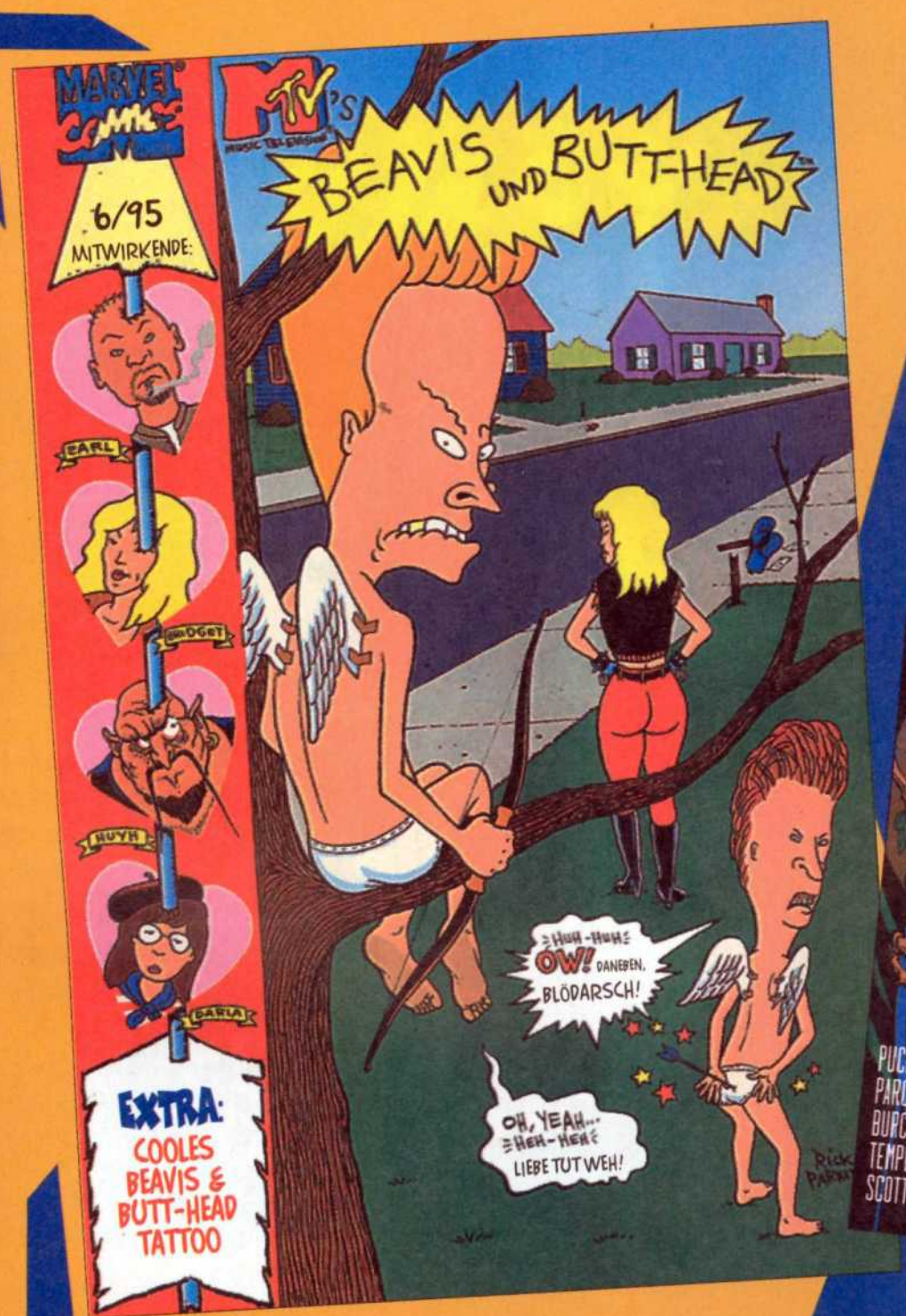
✖ Brett Hull Hockey 95

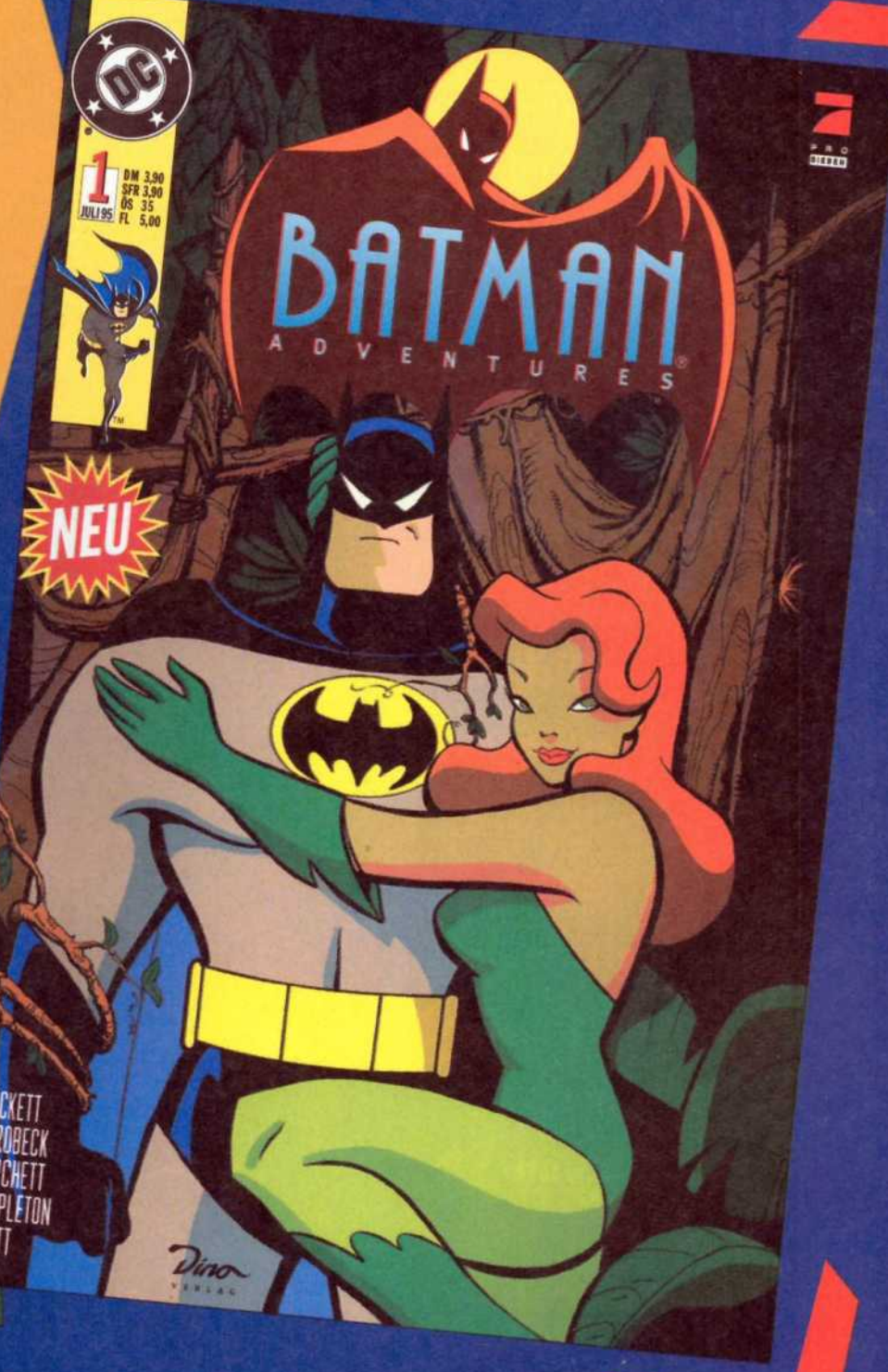
Die PC-Version des gleichnamigen Videospiels kann trotz der bewährten Schräg-von-oben-Ansicht und Al Michaels' Kommentaren nicht mit NHL Hockey '95 mithalten. Die Steuerung ist bei weitem nicht so intuitiv und verlangt dem Spieler einiges an Koordination und Weitblick ab, damit das Gewusel nicht in einem völligen Chaos endet. Auch in Sachen Optionen und Sound hinkt die Simulation deutlich hinterher, dafür sind die Spieler sehr realistisch animiert. **pm**

PC CD-ROM . Accolade . ca. DM 100,-

Grafik 65% Sound 45% Fun 66%

Die COOLEN COMICS aus dem Dino VERLAG





Jeden MONAT **neu** am KIOSK

Lost Eden

Jurassic World

■ Hersteller: Cryo . Preis ca.: DM 100,- ■

Millionen begeisterte Steven Spielbergs Film Jurassic Park allein durch die Fiktion, Dinosaurier genetisch reproduzieren zu können. Das Ganze endete bekanntermaßen im Chaos. Anders als in der Horror-Story von Michael Crichton präsentieren die Grafikzauberer von Cryo mit Lost Eden eine Welt, in der Menschen und Saurier friedlich nebeneinander existieren können.

Machiavelli-The Prince

Diese Handelssimulation versetzt den Spieler in das 13. Jh. Dabei wird nicht auf schlichte Eroberungen Wert gelegt, vielmehr sollt Ihr durch Kaufen und Beladen von Schiffen, Errichten von Vorratslagern und durch geschicktes Intrigenspiel Eure politische und finanzielle Macht anhäufen. Wie bei Strategiespielen oft üblich, spielen auch hier Grafik und Sound nur eine untergeordnete Rolle. Durch die Ausweitung des Geschehens auf andere Kontinente und das Einfließen von historischen Ereignissen, gestaltet sich das Spielgeschehen auch nach längerer Zeit noch einigermaßen interessant. tw

PC CD-ROM • MicroProse • Preis: ca. DM 130,-

Grafik 72% Sound 62% Fun 68%

Slipstream 5000

Mit einem Luftgleiter durch enge Tunnels und hohe Schluchten zu rasen und auf Gegner zu ballern, ist im nächsten Jahrtausend angesagt. Mit Tastatur oder Joystick soll

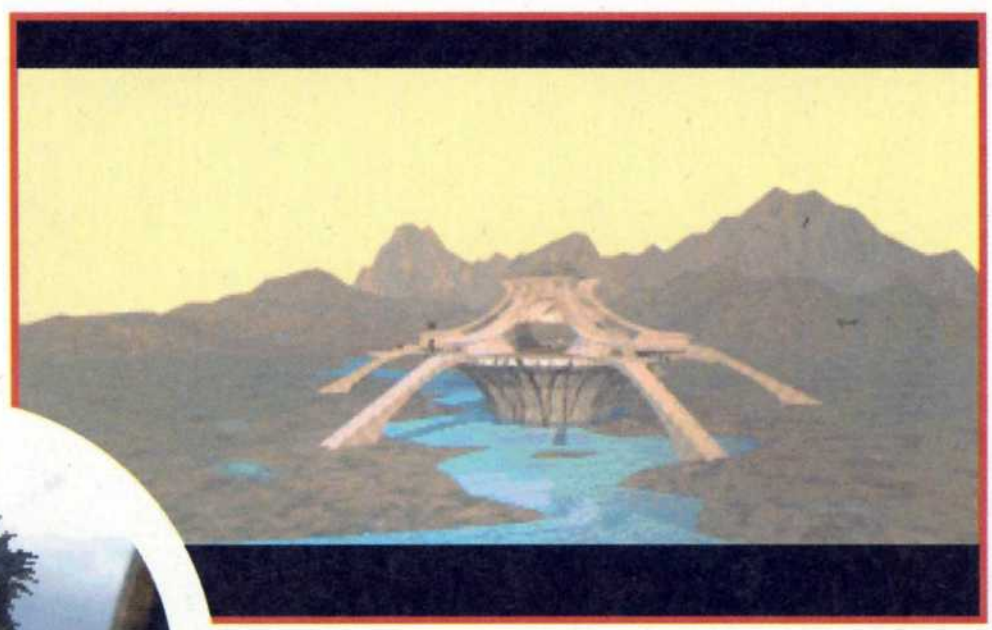
der 3D-Flitzer an der Konkurrenz vorbei gejagt werden. Die Steuerung ist jedoch leider etwas ungenau für den Wettkampf, der mit fetzigem Sound präsentiert wird. Neben der schnellen Grafik erfreut ein Zwei-Spieler-Modus mit Splitscreen und die Grafikanpassung für langsamere Rechner. tw

PC CD-ROM • Gremlin • ca. DM 100,-

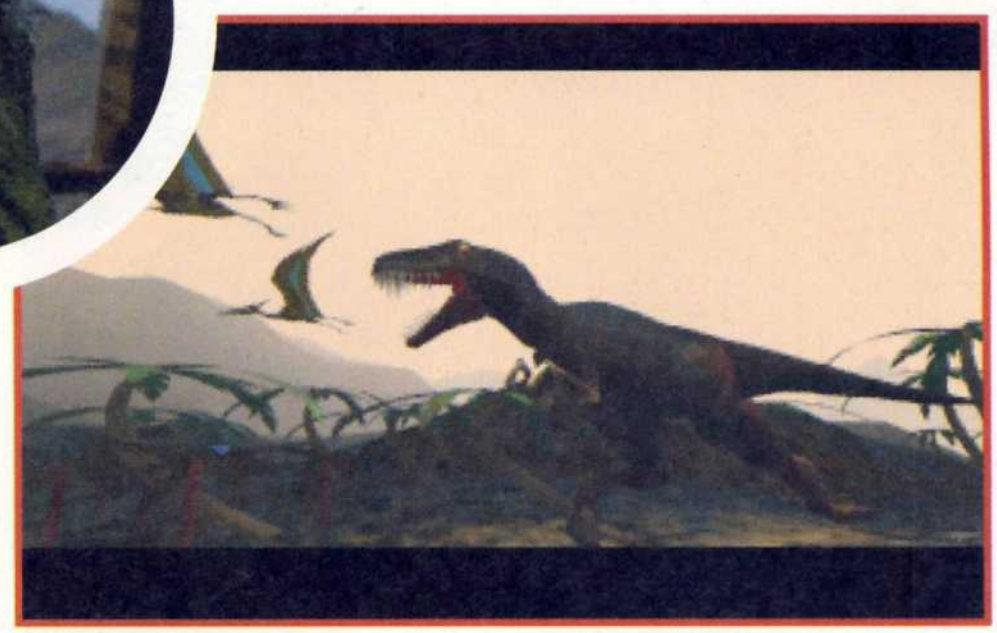
Grafik 82% Sound 80% Fun 78%

Alien Breed - Tower Assault

Eine Forschungsstation irgendwo im Weltraum wird von den Aliens angegriffen. Ihr müßt sie nun alle als wackerer Einzelkämpfer erledigen. Das Kämpfersprite sieht man dabei aus der Vogelperspektive, wie in der ersten Hälfte von Jurassic Park. Alien Breed ist nicht gera-



● ***Diese menschenähnliche Spezies erinnert sehr an den Planeten der Affen (oben links). Das Geheimnis ihrer Erbauer gilt es zu ergründen (oben rechts).***



● ***Ein T-Rex sorgte nicht nur in Jurassic Park für Schrecken, sondern mimt auch in Lost Eden den Bösewicht.***

Jedes Kind weiß es: die riesigen Echsen sind ausgestorben, und zwar schon vor 65 Millionen Jahren. Trotzdem wurden sie in den letzten Jahren immer beliebter und erfreuen sich einer geheimnisvollen Anziehungskraft. So machten sich die Programmierer des Rennknüllers Megarace ans Werk und lassen uns eintauchen in die faszinierend fremde, aufregende Welt von Mo.

Das verlorene Paradies

Prinz Adam, die Hauptfigur, dessen Rolle der Spieler übernimmt, wohnt in der Zitadelle von Mo, der letzten von vielen, die noch nicht von dem mordgierigen Tyrannosaurus Morkus Rex und seiner Horde vernichtet worden ist. Einstmals, so erzählt man sich, lebten Menschen und Saurier in Eintracht und erbauten die mächtigen Festungen. Das Geheimnis dieser friedlichen Welt und des Zitadellenbaus jedoch geriet in Vergessenheit und wich dem Krieg und der Tyrannei. Wird es Euch gelingen, das verschollene Geheimnis um die Zitadellen zu ergründen und das verlorene Paradies neu zum Leben zu erwecken? Glücklicherweise seid Ihr nicht allein vor diese Aufgabe gestellt. So helfen Euch nicht nur Eure Dino-Freundin Dina, sondern auch der intelligente Flugsaurier Eloy und viele weitere Saurier und menschenähnliche Kreaturen. Beginnen wird Euer Weg schon in der Zitadelle, in deren tiefsten Gewölben Ihr nicht nur wohlige Rückenschauer, sondern auch das Geheimnis erfahrt.

Eine Augenweide

Schon das minutenlange Intro verwöhnt mit wunderschönen Grafiken und animierten Sequenzen. Flugsaurier gleiten majestätisch über weite Ebenen, Brontosaurier grasen im morgendlichen Frühnebel und gigantische T-Rexe jagen durch

VIEWPOINT

Lost Eden bietet Grafik und Sound der Sonderklasse, ist aber deutlich zu kurz geraten. Wer also Adventure-Kost im Stile von Indy Jones oder Kyrandia 3 erwartet, sollte Vorsicht walten lassen. Lost Eden eignet sich aber hervorragend, um nach einem anstrengenden Tag ein wenig abzuschalten. Ebenfalls positiv: auch ohne Pentium spielt sich das Sauriermärchen wirklich flüssig.

Ingolf Held

de langzeitmotivierend und aufgrund einiger Bugs eine sichere Fehlinvestition. **lg**

PC CD-ROM • Team 17 • Preis: ca. DM 90,-

Grafik 68% Sound 65% Fun 45%

✖ Virtual Pool

Virtual Pool bietet Billard at its best. Ein leicht in jeder Richtung zoombarer Tisch erlaubt stets optimale Blickwinkel auf die weiße Spielkugel. Diese reagiert genauso wie sie auch sollte, wirklich jeder Abprallwinkel stimmt mit einem realen Spielchen in der Kneipe überein, sogar Kopfstöße sind möglich. Als Sahnehäubchen serviert das Programm Caféhaus-

Sound, alle denkbaren Spiel- und Turniermodi, variantenreiche Computergegner, ein Lehrvideo für Queue-Neulinge und einen total motivierenden Zwei-Spieler-Modus via Modem, Nullmodem oder Netzwerk. Das Kneipen-Gezocke kann viel besser nicht sein! **cb**

PC CD-ROM • Interplay • ca. DM 100,-

Grafik 90% Sound 80% Fun 89%

Bischoff & Partner

Tel.: 03 35/5 61 52 10 • Fax 03 35/5 61 52 90 • BTX: BISCHOFF#
Fürstenwalder Straße 46 • 15234 Frankfurt /Oder

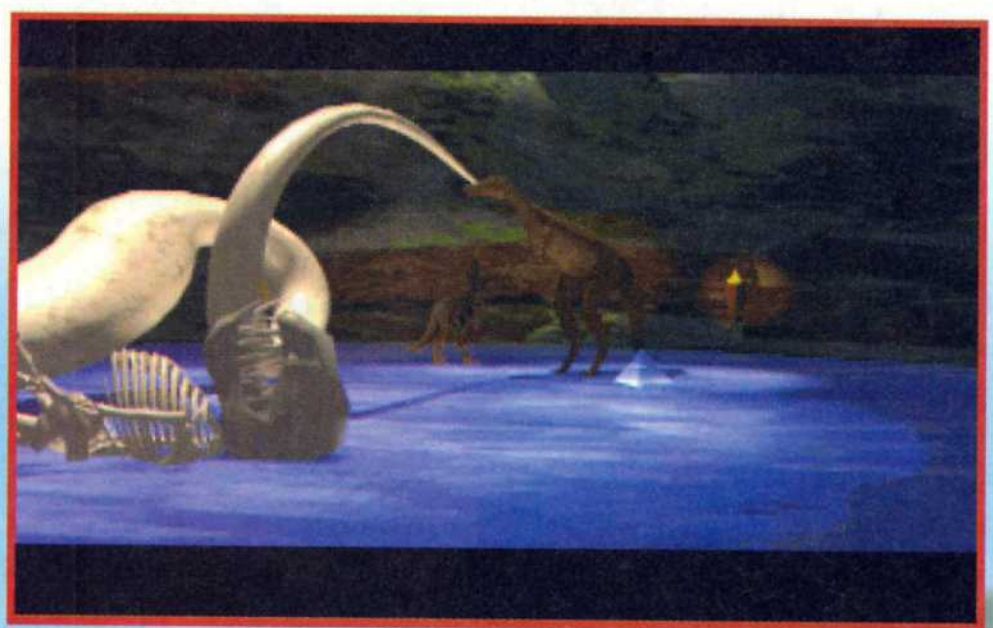
PC			PC			PC		
Aces of t. Deep Data	DV	42 DM	FIFA Intern. Soccer	DV	71 DM	System Shock	DV	81 DM
Aladdin	DA	62 DM	Lion King	DA	62 DM	Tie Fighter	DV	91 DM
Armored Fist	DV	81 DM	Master of Magic	DV	91 DM	Tie Fighter Mis. Disk	DV	42 DM
Das schwarze Auge2	DV	81 DM	Nascar Racing	DA	74 DM	Warcraft	DA	81 DM

!!Hardware auf Anfrage RAM,CD-ROMs usw.!!

CD-ROM			CD-ROM			CD-ROM		
1942 P.A.W. Gold	DA	68 DM	Magic Carpet	DV	91 DM	The Lost Eden	DV	81 DM
Aces of the Deep	DV	84 DM	Magic Carpet Data	DV	40 DM	UFO 2 - Terror f.t. Deep	DV	91 DM
Armored Fist	DV	94 DM	Master of Magic	DV	91 DM	US Navy Fighter	DV	91 DM
Bioforge	DV	91 DM	Nascar Racing	DA	81 DM	Wing Commander 3	DV	103 DM
Creature Shock	DV	91 DM	NBA Live 95 Basketball	DA	91 DM	Woodruff and the Sch.	DV	81 DM
Cyberia	DV	81 DM	Panzer General	DA	76 DM			
Dark Forces	DV	107 DM	Prototype	DV	81 DM			
High Seas Trader	DV	69 DM	Sim Tower	DA	74 DM			
Kings Quest 7m.Mauspad	DV	85 DM	Super Karts	DV	91 DM			
Little Big Adventure	DV	91 DM	System Shock enh.	DV	86 DM			

EA Classics	je 34 DM
Privateer	DA
SSN-21 Seawolf	DV
Strike Commander	DA
Syndicata Plus	DV

Lieferung: Nachnahme 10,- DM + NN; Vorkasse 7,- (nur Euroscheck); Frei Haus 5,00 DM (nur Raum Frankfurt /Oder)
Preisänderungen vorbehalten – Preisliste kostenlos – Kein Ladenverkauf

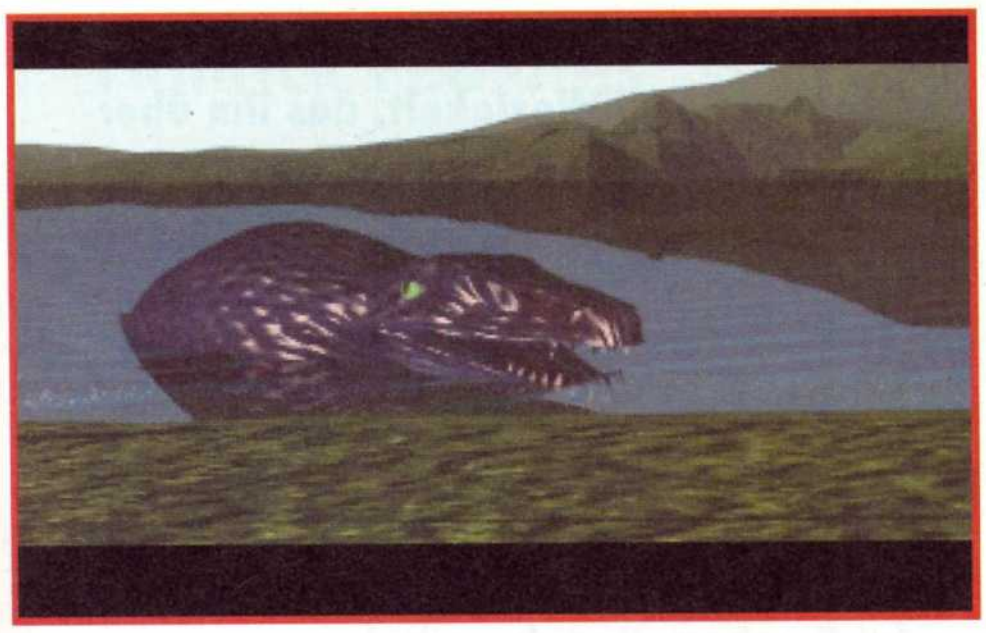


● ***Tip: Der Euch geschenkte Zahn paßt hervorragend in die Zahnlücke der Mumie (oben rechts).***
Ein Klick auf diese Karte läßt Euch zu den anderen Tälern und später zu den Zitadellen reisen (oben links).

den Wald. Auch für die Ohren ist etwas dabei: sanfte Musik mit magisch-mystischen Anklängen streichelt das Trommelfell. Für Steuerung und Figurenbewegung steht ein kreisender Würfel zur Verfügung, der je nach Situation Pfeile für begehbare Richtungen, ein Auge für beachtenswerte Gegenstände oder eine Hand für benutzbare Dinge zeigt. Komfortabel lassen sich die Lautstärke für die klare, deutsche Sprachausgabe und den Sound einstellen. Über Kassettenrecorder könnt Ihr ferner nochmals die letzten Dialoge mit möglicherweise wichtigen Hinweisen abrufen. Auf diese Weise ist für einige Stunden für Unterhaltung vom Feinsten gesorgt.

● ***In diesem Verlies kann man sich gruselnder Gedanken kaum erwehren (links).***

Allerdings wären wir hier auch gleich beim fast einzigen, aber großen Minuspunkt von Lost Eden. Nicht nur Profis können schon nach einem langen Abend den finalen Kampf erleben. Die Sauriergeschichte ist ebenso kurz wie einfach zu lösen. Passagenweise gibt es überhaupt keine Chance, etwas falsch zu machen, die Handlung ist ungewöhnlich geradlinig, und Rätsel mit etwas Anspruch



● ***Solltet Ihr einen Apfel finden, so würde dieser Wassersaurier sich sehr über diesen Leckerbissen freuen.***

ROOTS

Schon mit Megarace und Starentertainer Lance Boyle hat Cryo von sich reden gemacht.

für die grauen Zellen sind Mangelware. Außerdem verrät eine normalerweise meeresrauschende Muschel hilfreiche Tips an kniffligen Stellen. Dafür entfallen dann aber auch die haarsträubend abwegigen Puzzles mancher Konkurrenzprogramme. Mit anderen Worten: Unterhaltung für die ganze Familie, weniger für Adventure-Profis.

Ingolf Held

TIME TO PLAY

- Die topaktuelle Game-Collection von MUSTANG!
- Über 200 PD- und Shareware-Spiele auf jeder CD-ROM!
- Game-Power für DOS + Windows!
- Mit einfacher und benutzerfreundlicher Menüführung!

Übrigens: Von MUSTANG gibt's auch die CD-ROMs „Multimedia Spezial", „Fun & Work" und ganz neu „Lernen & Wissen" für jeweils DM 13,90*!

Die MUSTANG CD-ROMs gibt's im Fachhandel und bei

pilot Computer GmbH, Bötzinger Str. 60, D-79111 Freiburg i.Br., Tel. 07 61/45 14 20, Fax 07 61/45 14 29

SBS

SOFT & HARDWARE

S B S

DROSSELWEG 7
76149 KARLSRUHE
TEL : 0 7 2 1 / 78 10 44
FAX : 0 7 2 1 / 70 60 59
BTX : BALZER #

MEGA FUN VOM FEINSTEN

SNES	Modul	
BLACK HAWK	DT	99,95 DM
EARTH WORM JIM	DT	109,95 DM
METALL MARIENS	DT	44,95 DM
NBA JAM T.E.	**DT**	**124,95 DM**
OPERATION STARFISCH	DT	124,95 DM
STARGATE	DT	119,95 DM
SUPER PUNCH OUT	DT	104,95 DM
TOP GEAR 3000	DT	118,95 DM
WWF RAW	**DT**	**69,95 DM**
SEGA MEGADRIVE		
KÖNIG DER LÖWEN	DT	89,95 DM
LANWNMOWER MAN	US	35,95 DM
URBAN STRIKE	DT	105,95 DM
WINTER OLYMPICS	DT	34,95 DM
WWF RAW	**DT**	**69,95 DM**
MEGA DRIVE 32 X		
STAR WARS ARCADE	**US**	79,95 DM
PC - CD ROM		
DARK FORCES	**DV**	**89,95 DM**
SUPER KARTS	DV	90,95 DM
X - COM TERROR F.T.DEEP	DV	84,95 DM

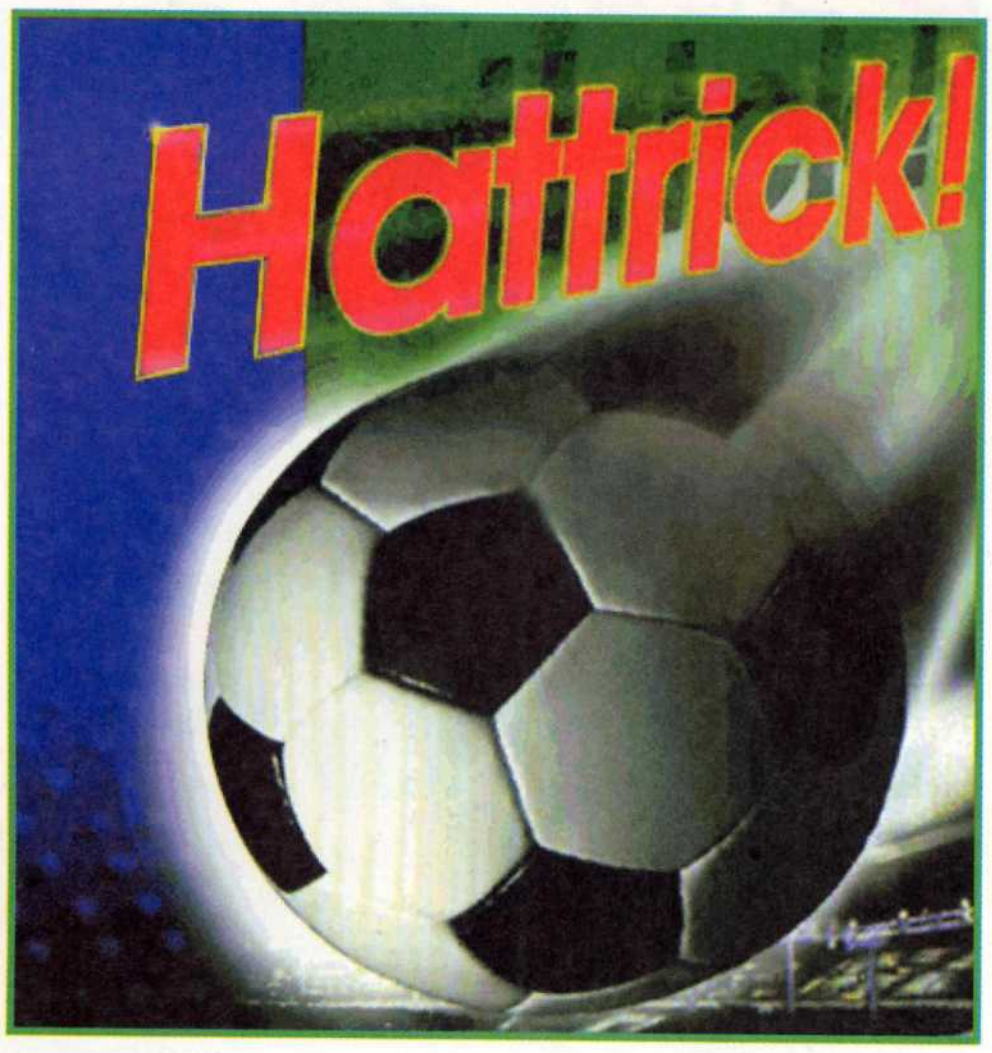
Sega Saturn + Daytona USA 1129.-DM

PC · CD · ROM SNES · SEGA · GAMES

SBS 0721/781044

AMIGA ATARI JAGUAR SONNY PLAYSATION

Für Porto & Verp. berechnen wir 10 DM + 3NN V.K. EC 7 DM



Kennt nicht jeder Fußballfan das traumatische Gefühl der Hilflosigkeit, das ihn überkommt, wenn sein über alles geliebter Verein immer weiter gegen Tabellenende sinkt und die Zeit bis zum Saisonende immer kürzer wird? Wie gerne würde in solchen Augenblicken der wahre Fußballfreund selbst Hand anlegen und dem ahnungslosen Trainer den Laufpaß geben. Und danach dann, wenn er erst einmal Jürgen Klinsmann dem 1. FC Bayern wieder abspenstig gemacht hat, um mit ihm den eigenen Verein zur Meisterschaft zu führen - welch ein Glücksgefühl würde ihn überkommen...

Kaiserlich

■ Hersteller: Ikarion . Preis ca.: DM 100,- ■

Mit Hattrick von Ikarion können diese Träume - zumindest auf dem heimischen PC - schneller wahr werden als Lothar Matthäus einen Freistoß treten kann. Trotz der Ähnlichkeit der Namen sind Hattrick und der Bundesliga Manager Hattrick weder verwandt noch verschwägert - obwohl sie von

● ***Besser geht´s nicht: Ausverkauftes Haus!***

der spielerischen Thematik dasselbe Feld beackern: beide sind nämlich Strategiespiele im Bereich des Königs Fußball. Dabei geht es in erster Linie nicht so sehr um die eigentliche Aufstellung der Mannschaft und das strategisch geschickt eingesetzte Flankenspiel, wie man es vielleicht von FIFA Soccer her kennt. Nein, in Hattrick agiert man eher hinter den Kulissen des Stadions als auf dem grünen Rasen selbst. Einfluß auf das eigentliche Spiel nehmen Sie über den von Ihnen ausgewählten Trainer, der, falls er sich als unfähig erweisen sollte, auch schnell wieder gefeuert werden kann.

Vom Schreibtisch aus die Vereinsgeschicke lenken

Ansonsten ist Euer Job eher im Büro des Vereinsheimes angesiedelt. Es gilt, das Stadion in Schuß zu halten, die Transferlisten zu studieren, Vereinssitzungen zu leiten, Informationen über den nächsten Gegner an Land zu ziehen, und, und, und... Die Liste der Tätigkeiten, um die sich ein angehender Uli Hoeneß kümmern muß, ist lang, und der Weg von der Regionalliga in die 1. Bundesliga - oder gar zum Deutschen Meister - ist das erst recht. Doch wo sich andere Fußball-Manager total bierernst geben, bietet Hattrick - für die Einsteiger, die erst einmal Kontakt zu diesem Genre aufnehmen wollen - den Fun-Modus. Kombiniert mit einem leichten Schwierigkeitsgrad, bleiben dem Neuling so frustrierende Erlebnisse weitestgehend erspart, und durch die witzige Berichterstattung und entsprechende Kommentare in den Pressekonferenzen kommt auch der Humor nicht zu kurz. Wer genug gelacht hat und eine größere Herausforderung sucht, schaltet um in den Modus für "Erwachsene" - und sofort zeigt auch Hattrick sein ernstes Gesicht.

● ***Die optische Umsetzung der Torszenen ist eine Beleidigung für jeden, der schon einmal FIFA Soccer gespielt hat.***

VIEWPOINT

Vor allen Dingen der Fun-Modus hat es mir bei Hattrick angetan. Da ich nicht soviel von bierernsten Tabellenfummeleien halte und ansonsten eher einen Bogen um diese Manager-Spiele mache, war ich doch ganz angenehm überrascht von Ikarions Neuling. Die locker-flockigen Zeitungskommentare, die witzigen Mannschaftsnamen und die durchaus ansprechende SVGA-Grafik haben mir das Wildern in diesem Spiele-Genre überaus angenehm gemacht.

Adrian Vogler

Statistiken, Tabellen, Tore - und alles in SVGA

Die Grafik ist, erstmals im Genre, in SVGA gehalten, was den Vorteil hat, daß man trotz der mannigfaltigen Details, die einem am Bildschirm präsentiert werden, die Übersicht nicht so schnell verliert. Zwischen den einzelnen Aufgabenbereichen, wie z. B. Stadion, Finanzen, Tabelle, Aufstellung oder Ver-

Hattrick Features

Die "Waschprogramme" von Hattrick.

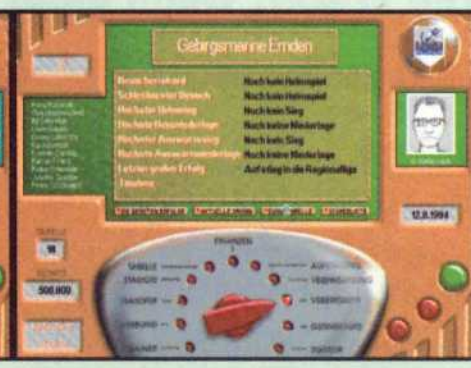
Die Wahl des richtigen Trainers stellt die Weichen.

Nicht nur mit Eintrittskarten ist Geld zu verdienen.

Vielleicht sollte man doch noch etwas Geld in den Sturm investieren.

Wie wäre es mit einer Stadionerweiterung?

Auch Vereinssitzungen wollen vorbereitet sein.



Momentan ist die Bilanz noch etwas trostlos.

Der Verein im Spiegel der Presse.

einsinfo, wechselt man mit einem dicken roten Schalter - wie bei der Waschmaschine zwischen den einzelnen Waschprogrammen. Man findet sich so recht schnell zurecht und weiß immer, wo man sich gerade befindet. Einzig und allein die winzige Schrift mit der einem die Informationen über Statistiken und Tabellen am Bildschirm präsentiert werden, dürfte an einem 14"-Monitor etwas Augenschmerzen verursachen. Und die Torszenen läßt man sich besser auch nicht zeigen - das würde den guten Eindruck, den man bis zu diesem Zeitpunkt von Hattrick hatte, zerstören. Da waren die Torszenen auf dem guten, altenC 64er noch um Längen besser. Aber wie gesagt, kann man ja wegschalten. Zwar beginnt mit Hattrick kein neues Zeitalter der Fußball-Manager-Spiele, aber zumindest hebt es sich doch aus der Masse der in diesem Bereich bereits veröffentlichten Games heraus. Und mit der ordentlichen SVGA-Grafik und den teilweise humorigen Passagen im Fun-Modus kommt zumindest etwas frischer Wind in die Südkurve.

Adrian Vogler

Bundesliga in Heimarbeit

Über den Menüpunkt Spieloptionen gelangt man zu den Mannschafts-, Stadien- und Spielereditoren.

Die Balkendiagramme geben Aufschluß über die Stärke von Verteidigung, Mittelfeld und Angriff.

So werden aus den Kickers Hinterstetten die Stuttgarter Kickers.

Optionen - die Qual der Einstellungswahl.

ROOTS

Fußball-Manager-Spiele gibt es eine ganze Reihe - Hattrick braucht den Vergleich mit seinen nächsten "Verwandten" Anstoß, Bundesliga Manager Hattrick oder Der Trainer nicht zu scheuen.

Der Reeder

Schiff ahoi!!

■ Hersteller: Software 2000 . Preis ca.: DM 120,- ■

Wenn Hans Albers das noch erleben könnte! Mit einem klapprigen Kahn, bis zur Bugkante mit wertvoller Ladung gefüllt, hinaus auf die hohe See; und im nächsten Hafen wartet zwar nicht unbedingt ein schönes Mädchen auf den Skipper, aber es winkt doch immerhin ein saftiger Gewinn vom Erlös der teuren Fracht. Wenn dann das Geschäft immer so gut funktioniert, darf man seine Flotte vielleicht eines Tages zu wahrer Größe ausbauen.

Der Reeder ist eine Wirtschaftssimulation rund um die christliche Seefahrt. Der Spieler versucht, auf den sieben Weltmeeren sein Geld mit Fracht- und Passagierverkehr zu machen. Anfangs besteht die Flotte aus einem einzigen müden Kahn und einem kleinen Startkapital. In dem Hafen, in dem unser Schiff sich befindet, gilt es, Lagerkapazitäten zu kaufen und sich nach lukrativen Termin- oder Frachtgeschäften umzusehen. Auch ein Blick auf die Weltkarte kann in dieser Situation schon angebracht sein, denn: wo kann man die im Heimathafen erworbene Ladung mit dem größten Gewinn wieder los-schlagen? Das ist die Preisfrage...

● *Je mehr Fracht an Bord genommen wird, desto höher ist der Gewinn - wenn uns das Schiff nicht untergeht...*

Steuermann mit Übersicht gefragt

Ist der Stein erst einmal ins Rollen bzw. unser Frachter erst einmal zum Schwimmen gebracht, wird es richtig schön komplex. Denn schließlich ist es unser Ziel, eine große und vor allen Dingen gewinnbringende Flotte aufzubauen, die dann weltweit zum Einsatz kommen kann. Und zu bedenken gibt es für einen modernen Nachfahren der Onedin-Linie mehr als genug. Da müssen nicht nur die Häfen überwacht werden, um zu sehen, wo sich ein gutes Geschäft machen läßt. Der erfolgreiche Reeder pflegt auch Kontakte zu Banken und zur Börse. Man kann sein Geld ja nicht flexibel genug anlegen, auf daß es viele Zinsen bringt... Der schönste Moment für einen erfolgreichen Schiffahrtsunternehmer ist schließlich immer noch der, wenn er ein neues Schiff zu Wasser lassen kann. Wenn das eigene Schiff dann auch noch selbst konstruiert ist, dann ist das das Tüpfelchen auf dem i.

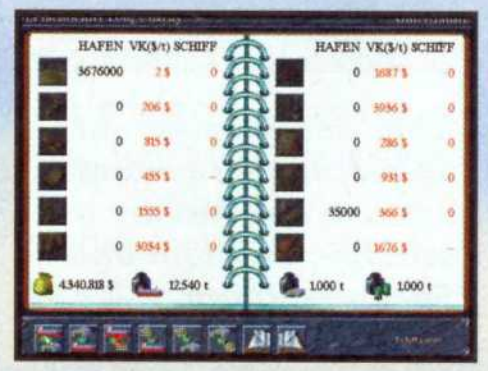
Die Weltkarte will gut studiert sein.

Alle Häfen auf einen Blick...

Was wird denn in Hamburg so gebraucht?

Spiel mit Tiefgang

Was die Komplexität des Spielablaufs anbelangt, ist der Reeder mit Sicherheit kein Leichtgewicht. Es gibt unzählige Menüs, die wie-



● *Hier könnt Ihr Eure alten Pötte gegen modernere austauschen.*

ROOTS

Hanse - Die Expedition

1869

Der Patrizier

Ein Vorfahr von Der Reeder sowohl in historischer als auch in spielerischer Sicht wäre Hanse - Die Expedition, mit dem Unterschied, daß man damals noch mit Seglern die Meere befuhr und daß es ab und zu zu einer kriegerischen Auseinandersetzung kam. Etwas älter, aber mit ähnlichem Spielablauf sind 1869 und Der Patrizier.

derum Unterpunkte enthalten, so daß man anfangs leicht den Überblick verlieren kann. Was dem Spiel aber zugutekommt, ist die dann doch schnell erlernbare Bedienbarkeit per Maus. Und so segelt oder tuckert es sich nach einiger Zeit schon wesentlich leichter durch die Menüpunkte vom Büro zur Werft zur Bank... Die grafische Umsetzung bei Simulationen wird immer anspruchsvoller. Der Reeder kommt im SVGA-Gewand daher, so daß auch dem Auge etwas geboten wird. Zwar handelt es sich bei den meisten Bildschirmen nur um Standbilder, doch die sind von hervorragender Qualität. Und in Verbindung mit den ausgezeichneten Geräuscheffekten - dem Geschrei der Möwen, der Meeresbrandung und dem geschäftigen Lärm des Hafens - meint man wirklich, man säße direkt in irgendeinem schönen Hafen dieser Welt und hätte sein Bürofenster geöffnet. So schön sich alles auch anschauen läßt und so bequem es sich auch bedienen läßt... einen Kritikpunkt muß sich der Reeder gefallen lassen - er ist ziemlich bierernst. Wer auf etwas lockerere, humorvolle Unterhaltung aus ist, der sollte doch lieber auf Wirtschaftssimulationen wie Pizza Connection, Das Amt oder Biing! ausweichen. Wer jedoch schon als Kleinstkind sich dem Buddelschiffbau verschrieben hat und Wert auf ein realitätsnahes Spiel legt, für den ist der Reeder wie gemacht.

Adrian Vogler

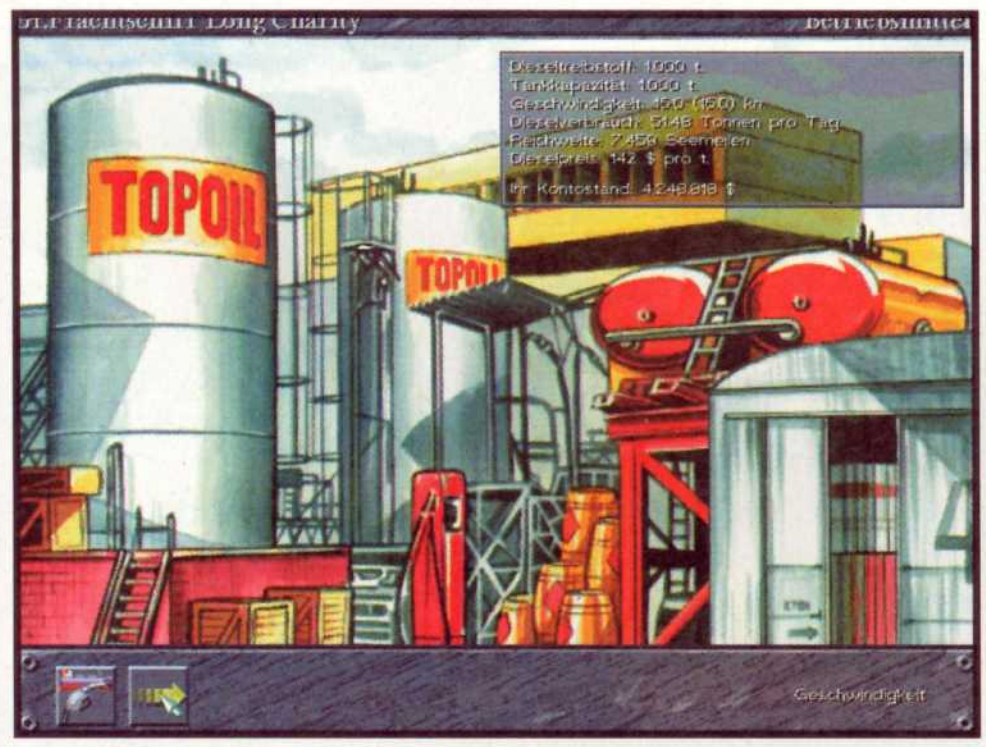
VIEWPOINT

Wer schon immer einen Hang zum nassen Element hatte und wem Wirtschafts- und Rechtslehre in der Schule am meisten Spaß gemacht hat, der wird sicher den Reeder in sein Schatzkistlein mit absoluten Spiele-Highlights einschließen. Ganz so euphorisch bin ich aber angesichts der zwar schön aufbereiteten, aber absolut trockenen Wirtschaftssimulation über das nasse Element nicht. Da bleibe ich lieber für einige weitere Spieltage im bajuwarischen Amt - da kann man zumindest hier und da ein humorvolles Augenzwinkern entdecken.

Adrian Vogler

● **Die Warenterminbörse.**

● **Die Schaltzentrale.**



● **Öltransporte eignen sich besonders zum Absahnen.**

INFO BITS

SVGA, Maus, HD 4 MB - 40 MB, AdLib, SoundBlaster, 486er, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

GRAFIK 080
SOUND 075
FUN 075

Heute kaufen wir ein Schiff - zu Besuch beim Schiffsmakler

In gediegenes Leder verpackt - die Liste der Angebote

Darf's ein Standardschiff sein?

Unser erstes Frachtschiff vor Anker.

Ab und zu muß auch ein Schiff mal ins Trockendock.

Doch bald ist es wieder einsatzfähig - schöner und schneller als vorher.

Super Skidmarks

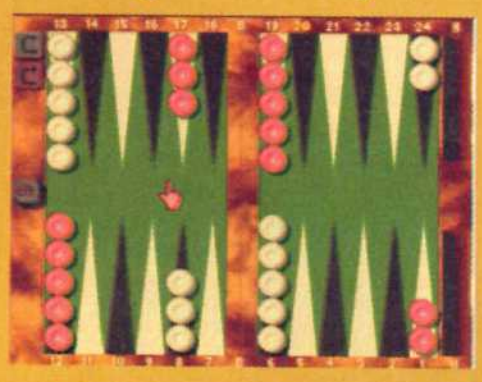
Heiße Bremsspuren

■ Hersteller: Acid Software. Preis ca. DM 80,- ■

Um bei Racinggames ganz vorn mitzumischen, muß man sich schon etwas Besonderes einfallen lassen. Acid Software hatte d i e Idee: auf 3D getrimmte Rennstrecken und den genialsten Mehrspieler-Modus diesseits des Amiga-Horizonts. Möge der Grip mit Euch sein!

Hart umkämpft sind die Spitzenpositionen im Genre der actionlastigen Rennspiele. Um hier zu landen, hat man sich bei Acid Software weder für eine Sicht der Strecke aus dem Cockpit heraus noch für die vielfach verwendete Vogelperspektive entschieden. Ganz im Gegenteil. Vielmehr wollte man sich von der Konkurrenz sofort merklich absetzen, und die Wahl fiel auf eine isometrische Ansicht der Kurse. Um die Pseudo-Dreidimensionalität des Geschehens noch zu verstärken, begnügten sich die Programmierer nicht mit herkömmlich flachen Streckenverläufen, sondern versahen die Pisten geschickt mit texturähnlichen Schattierungen. Dies gelang derart gut, daß man herausgearbeitete Unebenheiten und sanfte Sprunghügel beim Passieren förmlich spürt. Auch wurden die Kurven mit dieser Technik gleich denen in der Indycar-Serie nach außen stark überhöht. Um dem Ganzen die Krone aufzusetzen, renderte man die Fahrzeuge für 800 verschiedene Blickwinkel und verschaffte ihnen in Sachen Licht und Schatten ebenfalls einen ausgezeichneten Eindruck. Im Gegensatz zu anderen Spielen mit herkömmlicher, zweidimensionaler Optik erlaubt das Rendering eine dem Winkel der Fahrbahn angepaßte Darstellung der kleinen Flitzer. Während eines Sprunges oder Drehers wird nicht nur einfach das Auto-Icon gedreht oder angekippt, sondern in stufenlosen Übergängen ein der Situation entsprechendes Bild des Autos gezeigt. Passend dazu fällt natürlich auch der Schatten auf den Boden. Ergebnis dieser doch recht aufwendigen Technik ist ein phänomenales Fahrgefühl. Man düst eben keine langweiligen, autobahnähnlichen Pisten entlang, sondern legt sich richtig mit in jede Kurve rein und hebt beim Springen total ab. Auch seinem Namen wird Super Skidmarks natürlich gerecht. Wirken

Backgammon Royal



Die Umsetzung dieses Kult-Brettspieles ist grafisch äußerst mager geraten, von der Sounduntermalung ganz zu schweigen. Trotz eingängiger Bedienung, einer integrierten Online-Hilfe und einer umfangreichen Dokumentation des offiziellen Regelwerkes kommt kaum Atmosphäre auf. Viel Aufmerksamkeit wurde dem „lernenden" Computergegner mit seiner feinstufig den eigenen Bedürfnissen anpaßbaren Spielstärke und Taktik gewidmet. Zwei-Spieler-Modus-Fans sei auf jeden Fall der Kauf eines echten Bretts empfohlen. **ih**

Amiga • Wolf Software • ca. DM 59,-

Grafik 35% Sound 25% Fun 45%

Skat Royal

Holla, ich muß zugeben, daß mich die Qualität dieses Skat-Programms überrascht hat. Zwar muß ein solches Spiel sich die Frage gefallen lassen, ob es Sinn macht, ein Herumgereize

am Bildschirm zu entfachen, wo doch eine gepflegte Skatrunde mit Freunden viel mehr Spaß macht. Aber Freunde sind nun einmal nicht immer da, wenn man sie braucht, und dann kann Skat Royal seine Trümpfe auspacken. Turniermodus, alle realen Skatregeln, eine Hilfe-Funktion für Anfänger, Sprachausgabe und nicht zuletzt lernfähige und ziemlich happige Computergegner reizen an verregneten Tagen doch zu so mancher Runde. **cb**

Amiga • Oase • ca. DM 60,-

Grafik 40% Sound 65% Fun 70%

SternSiedler

Als Ober-Guru führt Ihr Euer Volk in die unendlichen Weiten des Weltalls und versucht, für Eure Untertanen die

● ***Mit der Aufreihung der Autos nach dem Rennen gibt es keinerlei Unklarheiten über die Plazierungen auch bei Fotofinishs.***

vor allem die sandähnlichen Parcours anfänglich wie ein frisch abgezogener Tennisplatz, so zeigen sich mit zunehmender Renndistanz doch zahlreiche Spuren vom Bremsen, Schleudern und Driften auf der Strecke. Ungewollte Ausflüge auf die streckenbegrenzenden Grüns oder Schneeflächen dokumentieren sich gleichfalls auf eben diese Art.

Sandflöhe

Nach Wahl von Typ und Farbe unseres Gefährts und einer der sechs verfügbaren Rennstrecken per Mausklick in einem der wenigen aber übersichtlichen Menüs fällt der Startschuß zum ersten Lauf. Die direkt und schnell ansprechende Steuerung bedarf nur kurzer Einübungszeit und Ihr seid vorn gut mit dabei. Mit steigendem Schwierigkeitsgrad zeigen die computergesteuerten Gegner dank „integrierter Acid-Intelligenz" aber ihre Zähne, drängeln und schieben, was das Zeug hält und lassen Euch keine Verschnaufspause. Die Geschwindigkeit des Spiels in höheren Levels ist enorm und fordert einiges an Reaktionsschnelligkeit und Konzentration. Hier können sich die Joystickartisten voll ausleben. Das Gewimmel der standardmäßig acht Autos auf dem Kurs erinnert dabei doch sehr an einen Schwarm Sandflöhe. Am Ende jeden Durchgangs werden die Teilnehmer dann fein säuberlich in der Reihenfolge ihres Eintreffens neben der Start-und Ziellinie aufgereiht.

Vier auf einen Streich

Das richtige Rennfieber allerdings bricht erst aus, wenn einer Eurer Freunde mit zum Joystick greift. Jetzt könnt Ihr schon mal alles vergessen, was Ihr Euch noch für diesen Tag vorgenommen hattet. Zweikämpfe sind sowohl mit dem gleichen Modell möglich, als auch zum Beispiel in der Kombination Porsche gegen Truck. Wollt Ihr diesen Vergleich ungestört austragen? Kein Problem. Die Zahl der vom Computer gesteuerten Fahrzeuge läßt sich von acht abwärts beliebig einstellen. Einen Clou hält Super Skidmarks aber noch bereit: die Vierspieler-Option! Eine derartige Option war bisher diversen Konsolen mit Vierspieleradapter

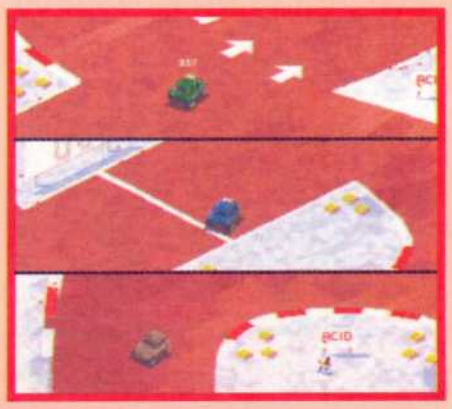
ROOTS

Super Skidmarks schlägt sogar das kürzlich erschienene und hoch bewertete Rennspiel All Terrain Racing. Vor allem in puncto Mehrspieler-Action und Fahrfeeling holt sich Super Skidmarks die entscheidenden Zähler.

● ***In den Kurven geht es kräftig zur Sache. Hier ist geschicktes Manövrieren angesagt, um auf den Geraden als Erster beschleunigen zu können.***

Let´s split.

Bei zwei oder drei Spielern läßt sich der Screen horizontal entsprechend der Spielerzahl splitten und man hat das eigene Gefährt immer gut im Visier."



passenden Planeten ausfindig zu machen. Ja, ja, das verflixte Bevölkerungswachstum! Leider geht die Kolonisierung diverser All-Trabanten, wie so oft im Leben, nicht ganz so glatt wie geplant. Zunächst müssen die fremden Welten schließlich terraformiert werden, dann gibt´s die bekannten Versorgungsprobleme und auch noch Außerirdische, die sich von ihrer Heimat nicht vertreiben lassen wollen. Neben der angestaubten Spielidee fallen bei SternSiedler besonders die eintönigen Menüs und der extrem nervige Sound auf. Motivation kommt so gar nicht erst auf, da greife ich lieber zum uralten Elite oder spiele eine Partie Star Control. **cb**

Amiga • Oase • ca. DM 50,-

Grafik 49% Sound 28% Fun 30%

✖ Action Cat 2

Und noch ein neues Mitglied der riesigen Jump & Run-Gilde. Drei nicht allzu abwechslungsreiche Welten wollen durchhüpft und Unmengen Monster aus dem Weg gepustet werden. Sonderwaffen auf der Tastatur, schwieriges Plattformspringen und sehr enge Gänge, nervende Sackgassen, ein klingelnder Sound, Aufzüge zwischen den Levels. Für ein Low-Cost-Produkt um die 20 Märker trotzdem nicht ganz schlecht. **ih**

Amiga 1200 • Spierling • ca. DM 20,-

Grafik 55% Sound 35% Fun 48%

✖ Ruffian

Der kleine Affe Ruffian wird vom Medizinmann in die weite Welt geschickt, um Feen zu erretten, die fleischfressenden Pflanzen in die Falle gegangen sind. Befreien kann er sie mittels gezielt gespuckter Samenkörner, die er auf seinem Weg aufliest. Ist ein Level geschafft, verweisen hilfreiche Hände auf den versteckten, in möglichst kurzer Zeit zu erreichenden Ausgang. Ein Allerwelts-Jump & Run mittlerer Grafik- und Sound-Qualität, voller Bonusgegenstände, aber ohne belebende Neuheiten. **ih**

Amiga 1200 • Grandslam • ca. DM n.b

Grafik 62% Sound 60% Fun 65%

LowResolution vs. HighResolution.

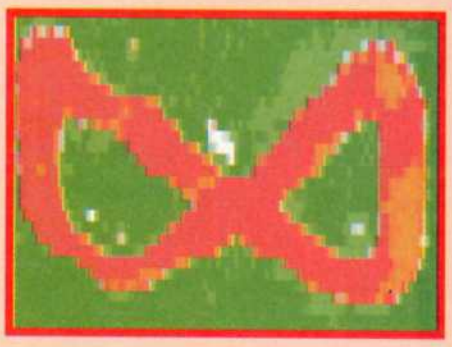
Solltet Ihr über einen Amiga mit AGA-Chipsatz verfügen, so kommt Ihr in den Genuß einer höheren Grafikauflösung. Dabei gibt´s aber nicht nur mehr Pixel auf den Screen, sondern auch die Strecke wird weggezoomt. Ergebnis ist eine übersichtlicherer Kurs."

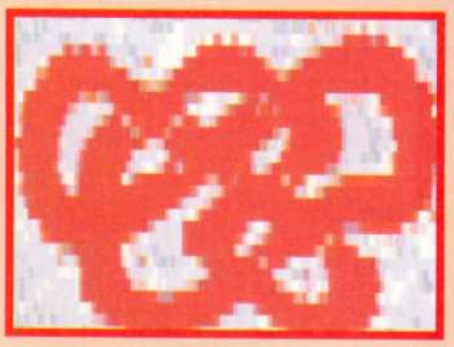
vorbehalten. Glücklicherweise hat man zumindest bei Acid Software die Zeichen der Zeit erkannt. Mit der im Handbuch mitgelieferten Anleitung wird kurzerhand ein normales Druckerkabel umgerüstet und siehe da, im Amiga finden vier Joysticks bzw. Joypads Platz. Wem dies zuviel der Mühe sein sollte, dem bleibt die Möglichkeit, weitere Mitspieler mit Hilfe der Cursor-und Ctrl-Tasten am Riesenspaß teilnehmen zu lassen. Da bei mehr als drei Mitspielern Screensplitting keinen Sinn mehr macht, wurde das Problem der Sichtbarkeit aller Autos trotz scrollenden Bildschirms ähnlich wie in All Terrain Racing gelöst. Hängt ein Mitspieler mehr als eine bestimmte Wegstrecke zurück, wird er wieder herangezogen und erhält einen Punktabzug. Nach dem Rennen werden Punkte und die Verschiebungen der Fahrzeuge, Warps genannt, aufgelistet. Der Gewinner ist demzufolge nicht der die Ziellinie als erster Überquerende, sondern derjenige mit dem höchsten Punktekonto. Für viel Abwechslung und eine gute Abstimmung auf die Zahl der teilnehmenden Fahrer sieht das Programm die Darstellungsvarianten High Resolution und Low Resolution vor. In der für Zweierduelle idealen niedrigen Auflösung werden die Fahrzeuge weit rangeholt und der Kurs scrollt über mehrere Bildschirme. Hingegen bietet die hohe Auflösung bis zur maximalen Spielerzahl einen guten Überblick über die halbe Strecke.

Im Laufe der Zeit kennt Ihr zwar die Strecken in- und auswendig, aber keine Bange: Weitere prächtige Unterhaltung für viele Stunden versprechen die verschiedenen Cups, deren Ihr nochmals sechs auf den Disks findet. Vom Mini-Grand Prix über den Porsche-Cup bis zum Truckrennen geht´s auch hier voll zur Sache. Und damit auch noch die richtige Rennatmosphäre aufkommt, tönt neben der musikalischen Untermalung das Geheul auf- und abdrehender Motoren aus dem Lautsprecher.

Wer die Wahl hat, hat die Qual!

Über mangelnde Auswahl an Fahrzeugen und Kursen kann man sich nicht beklagen.





Imagine 2

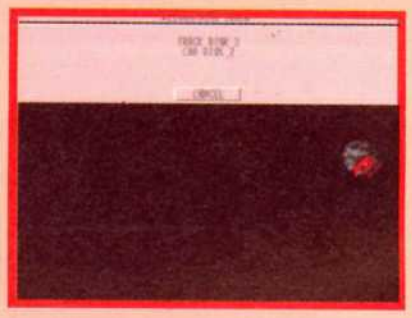
Für alle unter Euch, die außer einer Festplatte auch das Super-Grafikprogramm Imagine 2 ihr eigen nennen, enthält Disk1 noch ein weiteres Bonbon: ein Tool zum Kreieren neuer Fahrzeuge. Auf diese Weise könnt Ihr Euer persönliches Dreamcar entwerfen, zeichnen und gleich noch rendern. Auch in dieser Hinsicht gibt´s an der Langzeitmotivation nichts herumzumäkeln.

Fassen wir also nochmal kurz zusammen: Super Skidmarks ist ein grafischer Leckerbissen, seine Sounds liegen gut im Ohr und die Mehrspieleroptionen machen auch müdeste Amigafans munter. Worauf wartet Ihr also noch? Einschieben und Gummi geben!

Ingolf Held

Das Spiel im Spiel.

Unter den Auswahlschirmen und vor allem während der Ladezeiten von Diskette erfreut uns Acid-Software zur Abwechslung mit einem kleinen Ping-Pong-Spiel. Beim heftigen Schlagabtausch mit der von einem Acid-Schriftzug umkreisten, ständig schneller werdenden Kugel verpaßt man dann schon mal das Weiterspielen. Ein wirklich guter Gag.



VIEWPOINT

ILadies and Gentlemen: The new reference is... Super Skidmarks! Ja, diesen Titel hat sich Super Skidmarks reiflich verdient. Tolle optische Aufmachung und eine irre Atmosphäre mit hohem Suchtfaktor vermitteln Fun in Reinstform. Wenn Ihr fantastische Action mögt, so laßt Euch versichert sein, an diesem Game führt kein Weg vorbei.

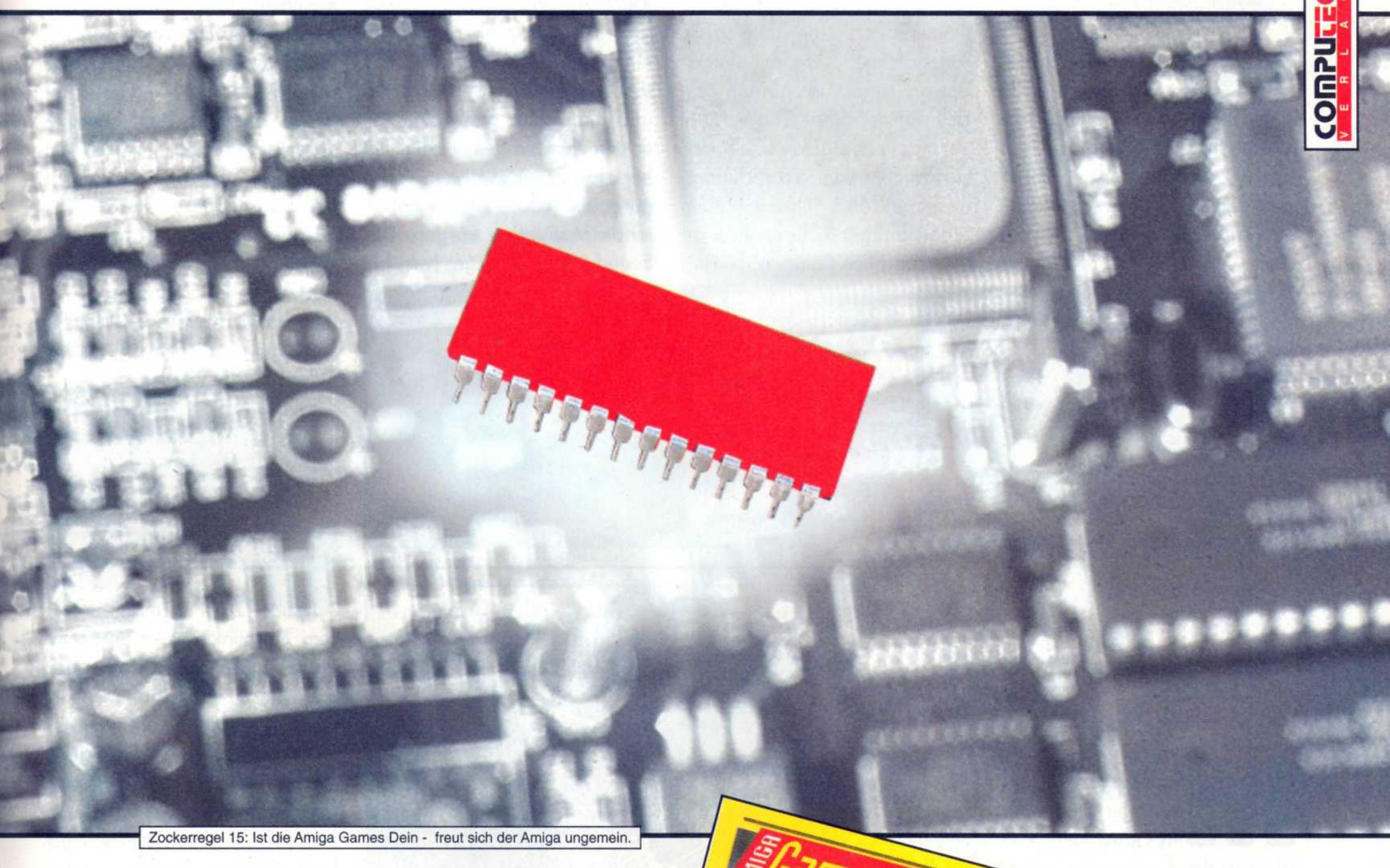
Ingolf Held

INFO BITS

500/ 600er Amiga 1 MB spezieller AGA-Modus (ab 2 MB) bis zu 4 Mitspieler Modemplay7 Disketten HD-Installation möglich inklusive Car-create-Tool für Imagine 2

GRAFIK 090
SOUND 080
FUN
092

68000er würden Amiga Games kaufen.



Zockerregel 15: Ist die Amiga Games Dein - freut sich der Amiga ungemein.

AMIGA GAMES beleuchtet sämtliche Neuerscheinungen für alle Amigasysteme. + + +

Zusatzinfos im ausführlichen Hardwareteil. + + +

Außerdem: Regelmäßige Specials und Hintergrundinfos zu aktuellen Spielen und Ereignissen. + + +

Wieder mit 32 Seiten Tips&Tricks zum Herausnehmen und Sammeln.

Das ultimative AMIGA-Spielemagazin mit Diskette

Für nur DM 7,-

Aktuelle Ausgabe jetzt im Zeitschriftenhandel erhältlich!

Nick Faldo´s Championship Golf

Ab ins Grüne

Wer gerne kleine, unschuldige Bälle mit brutalen Schlägen über den Rasen treibt, muß nicht unbedingt ein Sadist sein. Die Rede ist natürlich vom edlen Sport Golf. Wer nicht über die finanziellen Möglichkeiten verfügt, die ein Golfclub seinen Mitgliedern abverlangt, kann diesem Hobby auch auf dem C64 frönen. Das Game bietet alles, was auch im „richtigen Leben" eines Golfers eine Rolle spielt. Anfangs sollte man mit einigen Übungsrunden beginnen, um sich mit der Steuerung vertraut zu machen. Bunkerspiel, das Überqueren von Wasserhindernissen und das Putten bedürfen schon einiger Übung. Zusammen mit Nick Faldo verbessert man sein Spiel. Aber dank der einfachen Steuerung geht das schon bald flott von der Hand und man kann sich auf einen echten Kurs wagen. Leider stehen davon nur zwei zur Verfügung, die jedoch für langanhaltende Motivation sorgen. Der Sound ist etwas mager (was bei dieser Art von Programm aber keine Rolle spielt), aber die Grafik kann sich selbst auf dem kleinen Commodore sehen lassen. Das eigentliche Spiel ist auch sehr realitätsnah. Das beginnt bei der Auswahl des richtigen Eisens und endet mit den üblichen Problemen beim Putten. Selbst Windgeschwindigkeit und -richtung müssen berücksichtigt werden. Selbst die Lage des Balles spielt eine Rolle, da ein Eisen mit einer niedrigen Zahl benötigt wird, um den Ball von rauhem Gelände (z. B. Gras) abzuschlagen. Selbstverständlich können Spiele abgespeichert werden, um sie zu einem späteren Zeitpunkt fortzusetzen. Wer eine anspruchsvolle Golfsimulation sucht, dürfte bei „Nick Faldo" fündig werden.

● ***Nick Faldo und Grandslam - ein tolles Team.***

● ***Abschläge in Rasen oder Sand benötigen natürlich verschiedene „Eisen".***

Rainer Rosshirt

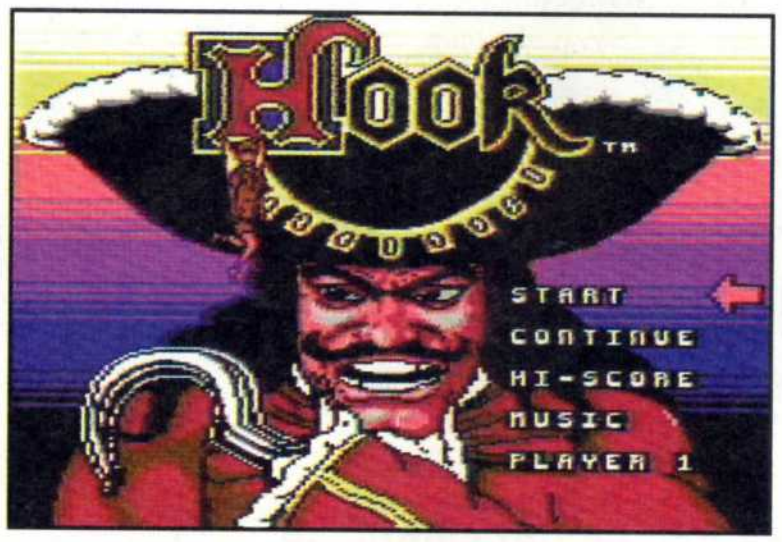
C64 • Grandslam • ca. DM 39,-

Grafik 85% Sound 40% Fun 83%

HOOK

Am Haken

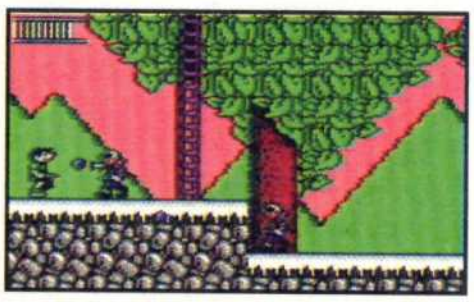
Mit diesem Spiel steht uns wieder einmal ein alter Bekannter ins Haus. Peter Pan ist erwachsen geworden, aber sein alter Feind Kapitän Hook hat ihn nicht vergessen und nimmt Rache, indem er seine Kinder entführt. So lockt er Peter zur endgültigen Konfrontation zurück auf die Insel Neverland. Nun ist es Deine Aufgabe, mit Hilfe von Tinkerbell Deine Kinder zu befreien und die verlorene Jugend wiederzugewinnen. Die Fee steht Dir stets hilfreich zur Seite. Es erwartet Euch ein Jump & Run-Game für gehobene Ansprüche. Gelegentlich kann man auch Murmeln aufsammeln. Sie geben Dir fröhliche Gedanken - und wenn Du mit fröhlichen Gedanken in Elfenstaub springst, kannst Du fliegen, was die Aufgabe ungemein erleichtert. Allerdings sind die Piraten auch nicht untätig und schicken Dir Luftballons mit Dynamit entgegen. Auch dunkle Gewitterwolken, aus denen Blitze schießen, verursachen ein vorzeitiges Game Over. Eine einblendbare Karte samt Kompaß hilft bei der Orientierung auf der erstaunlich großen Insel. Hat man es bis zum Endgegner, Hook, geschafft, wird die Sache erst richtig schwierig. Ihn zu besiegen ist keine leichte Aufgabe. Zwar ist man zu diesem Zeitpunkt schon im Besitz eines Zauberschwertes, aber wenn man von Hook berührt wird, legt er Dir eine Kette samt Eisenkugel an, was die eigene Geschwindigkeit auf das Unangenehmste reduziert. Jede Menge Gegner, nette und bunte Grafiken, putzige Sprites und ein allmählich ansteigender Schwierigkeitsgrad machen das Spiel empfehlenswert.



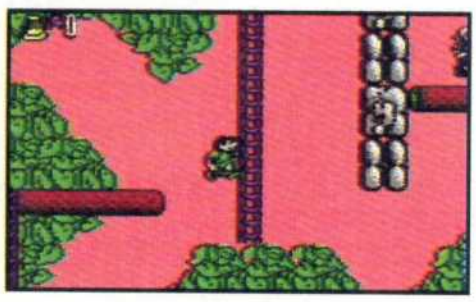
● ***Hier wird böse Miene zu gutem Spiel gemacht.***

● ***Standpunktbestimmung dank Karte.***

● ***Wenn es sein muß, kann sich Peter auch seiner Haut wehren.***



Rainer Rosshirt



● ***Die oberen Regionen sind nur durch Leitern zu erreichen.***

C64 • Ocean • ca. DM 29,-

Grafik 76% Sound 60% Fun 78%

High Five

Spielesammlung

Für den Freund von actionlastigen Spielen wird hier fünfmal schweres Geschütz aufgefahren. In „Heatseekers" ist es wieder einmal Deine Aufgabe, die Welt zu retten. Sechs von Dschungel überwucherte Level bringen den Joystick zum Glühen. Grafik und Sound sind annehmbar, der Schwierigkeitsgrad eher derb. Im nächsten Actionspiel „Retrograde" steuerst Du ein Raumschiff gegen Aliens. Action pur - über und auch unter Tage. Das übliche horizontale Scrolling - aber mit einer wahnwitzigen

● *„Heatseekers", der Joystickkiller.*

Geschwindigkeit. Grafik und Sound fordern dem C64 wirklich alles ab. Dieses Spiel ist fast schon alleine das Geld der Sammlung wert. „Creatures" wurde 1991 in England zum besten Spiel des Jahres gewählt, kann aber auch heute noch gefallen. Hilf Clyde Radcliff, seine Verwandten vor Horden teuflischer Kreaturen zu retten. Mit etwas Sinn für Humor wirst Du es allerdings einfacher haben, vor allem bei den Actionszenen. Ein Jump &

● *„Summercamp" - ein abgedrehtes Spiel.*

Run-Game mit wirklich witzigen Einfällen. Grafik und Sound wirken immer noch nicht angestaubt, und auch das Gameplay kann sich sehen lassen. „Summer-Camp" will Dich mit einem verrückten Cartoon-Spiel in den Bann ziehen. Als Maus soll man die amerikanische Flagge rechtzeitig zur Eröffnung des Sommer-Camps wiederfinden. Ein ziemlich abgedrehtes, aber nett gemachtes Hüpf- und Sammel - Spiel. Wer nun immer noch keine Blasen an den Händen hat, dem kann mit „Snare" geholfen werden. Ein 20 Level großer Irrgarten mit tödlichen Fallen und einem geheimnisvollen Schatz ergeben ein Action-Puzzle neuerer Art. Ein sehr schnelles Spiel, mit farbenfroher Grafik und einer hörenswerten Musik. Insgesamt eine Spielesammlung ohne müde Lückenbüßer. Die Bewertung bitte ich als Durchschnitt zu verstehen.

Rainer Rosshirt

C64 • Thalamus • ca. DM 49,-

Grafik 72% Sound 79% Fun 84%

Nachtrag

Es tut immer wieder gut, wenn man etwas bewegen kann. In der vorletzten Ausgabe testeten wir hier den Flugsimulator „F-19". Dabei fiel negativ auf, daß die C64-Version alle Tastaturschablonen enthielt außer der für den C64. Inzwischen liegt diese Schablone dem Spiel mit bei. Sie kann aber auch bei der Firma „Data House" für DM 3,- nachgeordert werden.

Alle Muster wurden zur Verfügung gestellt von:
Data House • Harleshäuserstr. 67
43130 Kassel • Tel.: 05 61/ 6 80 12

Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht! Druckfehler vorbehalten. Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und abschicken an COMPUTEC Verlag, Leserservice, Isarstr. 32-34, 90451 Nürnberg

Hiermit bestelle ich folgende(n) Artikel:

Stck.	Spiel/Artikel	Preis
	GESAMTSUMME (bei Vorkasse Unkostenbeitrag nicht vergesssen!)	

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen):

❒ per VORKASSE, Verrechnungsscheck bzw. Bargeld über den entsprechenden Betrag habe ich beigelegt (Kosten für die bestellten Artikel **plus** DM 5,- Unkostenbeitrag Inland, bzw. DM 20,- Unkostenbeitrag Ausland)

❒ per NACHNAHME, d.h. ich zahle das Geld bei Warenübergabe **plus** DM 10,50 Nachnahmegebühr. (Gilt nur im Inland!)

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Skeleton Krew

Söldner-Spektakel

■ Hersteller: Core Design . Preis ca. DM 120,- ■

Core Design zählt zu den wenigen Softwarefirmen, die kontinuierlich Hit auf Hit produzieren. Glücklicherweise benötigt Ihr diesmal nur ein MD, um den neuesten Titel zocken zu können.

Shining Force CD

Drei Abenteuer auf einer CD: Die hierzulande unbekannten Game Gear-Versionen plus ein neues Mini-Adventure wurden in ein 16 Bit-Gewand gesteckt. Beim Spiel führt Ihr in bester Strategie-Manier zwölf Charaktere rundenweise über diverse Schlachtfelder. Die Kämpfe sind spannend und hochmotivierend, die klassische Musik absolut hörenswert. Leider wurde jedoch auf den üblichen RPG-Teil komplett verzichtet. US

Mega CD II . Sega . ca. DM 119,95

Grafik 75% Sound 81% Fun 85%

Addams Family Values

Die makabere Horror-Familie als Star in einem waschechten Action-Adventure. Um das Baby Pubert wiederzufinden, müssen Dungeons

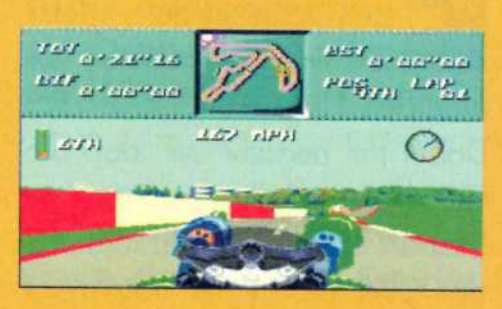
erforscht sowie kleinere Rätsel gelöst werden. Die solide Technik und das ordentliche Gameplay wird durch den recht einfallslosen Spielverlauf sowie den hohen Schwierigkeitsgrad etwas getrübt. Weiteres Manko: Ein Paßwort erhält man jeweils erst nach mehrstündiger Spielzeit. US

Mega . Drive Ocean . ca. DM 129,95

Grafik 71% Sound 70% Fun 75%

Kawasaki Superbikes

Die Motorrad-Simulation von Domark erinnert stark an die hausinterne Konkurrenz F1. Aus einem virtuellen Cockpit kämpft man



● ***Eure Lebensenergie wird im Rückenmark eines Skeletts an den Bildschirmseiten angegeben.***

Wer die Welt retten will, möchte natürlich zunächst einmal wissen, wieso er diesen meist nicht ganz ungefährlichen Job überhaupt übernehmen sollte. Wir befinden uns im Jahr 2062. Der undurchsichtige Finsterling Moribund Kadaver hat als Kopf der DEAD Inc. (Deadly Enforcement Aggressive Destruction Incorporated) ein gewaltiges kyrogenisches Werk vor den Toren von Monstro City aufgekauft. Kurze Zeit später streifen schreckliche Gestalten durch die Straßen und vertreiben die Bevölkerung aus ihren Häusern. Der Versuch des MAD (Military Ascertainment Department), diesem Treiben durch den Einsatz miltärischer Sonderkommandos Einhalt zu gebieten, schlägt kläglich fehl, nur ein Soldat kehrt in das Hauptquartier zurück. Dieser berichtet von einer seltsamen Maschine, die in Moribund Kadavers mobilem Labor entwickelt wird und einzig und allein dazu dient, neue Monster zu klonen. So bleibt den Verantwortlichen keine andere Wahl, als auf die grausigste aller Rettung versprechenden Möglichkeiten zurückzugreifen: die Skeleton Krew. Bei diesem Dreierteam handelt es sich nicht etwa um menschliche Söldner, sondern um cybernetische Kampfmaschinen.

Stehen und drehen

Im Optionsmenü bestimmt Ihr zunächst den Schwierigkeitsgrad sowie die Tastaturbelegung, zudem dürft Ihr alle Musikstücke und auch die FX probehören. Entweder alleine oder mit einem menschlichen Partner an der Seite wählt Ihr nun Eure Figuren. Besonders empfehlenswert ist der optisch ungemein beeindruckende Joint, der sich zwar relativ langsam bewegt, durch seine hohe Widerstandskraft jedoch letztendlich am besten geeignet ist. Spine ist der offizielle Anführer des Teams und verfügt über die größte Erfahrung, hat jedoch im direkten Vergleich zum weiblichen Vertreter Rib keine deutlichen Vorteile. Eingestimmt durch ein animiertes Intro stiefelt Ihr im ersten Level durch das riesige Fabrikgebäude der Dead Inc. und stellt sogleich zwei Besonderheiten fest. Zum einen sind alle Levels in isometrischer Perspektive dargestellt, zum anderen habt Ihr die Möglichkeit, die Schußrichtung unabhängig von der Laufrichtung zu wählen, beide Features bringen im Grunde nur Vorteile. Der schräge Blickwinkel sorgt jederzeit für die notwendige Übersicht, das freie Bewegen des Torsos erlaubt es Euch, die Gegner ständig mit Schüssen einzudecken, ohne dabei die Deckung vernachlässigen zu müssen.

Makaber, aber gut

Ebenso schnell wird klar, daß sich beim Spieldesign die Geister scheiden werden. Ein mächtiger Totenkopf kündigt neue Levels an, die restlichen Leben lassen sich ebenfalls aus einem solchen ablesen, und die Lebensenergie wird mittels einer rot gefärbten Wirbelsäule dargestellt. Lobenswerterweise

Schlagkräftiges Trio

Rib: Besonders flink, jedoch nicht besonders widerstandsfähig.

Spine: Der Anführer, von den Attributen her jedoch nicht besser als Rib.

Joint: Der langsamste des Trios, kann jedoch enorm einstecken.

Im zweiten Level arbeitet Ihr Euch in einem Aufzug Stockwerk für Stockwerk nach unten.

---

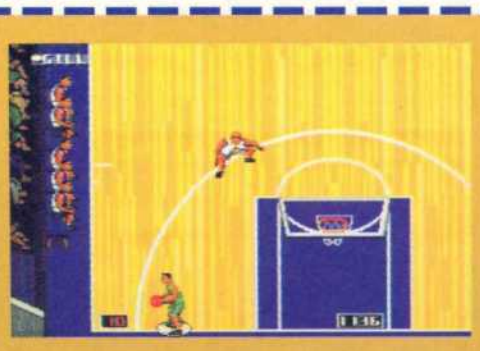
gegen 15 Gegner auf ebenso vielen Strecken um WM-Punkte, alternativ stehen ein Turbo- sowie ein Trainings-Modus zur Wahl. Solide Technik, gute Steuerung, Zwei-Spieler-Modus; unterm Strich knapp überdurchschnittlich. **sg**

Mega Drive . Domark . ca. DM 79,-

Grafik 70% Sound 51% Fun 70%

✖ NBA Action '95

Kompetente Sportsimulation von Sega. Durch die offizielle NBA-Lizenz finden sich alle US-Profiteams mit Original-Spielern auf



dem Modul. Aus einer leicht verschobenen Draufsicht dirigiert man seine Akteure dank der exakten Steuerung gezielt übers Parkett. Für Basketball-Fans eine interessante Alternative zu EAs NBA Live '95. **sg**

Mega Drive . Sega . ca. DM 139,-

Grafik 61% Sound 53% Fun 74%

✖ The Punisher

Ein weiterer Marvel-Held als Star eines Prügelspiels. Alleine oder zu zweit gleichzeitig wandelt Ihr durch insgesamt sechs Levels, um sämtliche Feinde windelweich zu prügeln. Durch zahlreiche Pick Ups in Form von Hieb- und Schußwaffen kommt etwas Bewegung in die Keilerei.

Der technische Rahmen ist derart lieblos (Spar-Animationen, farblose Hintergründe), daß auch die Spielbarkeit darunter leidet. **us**

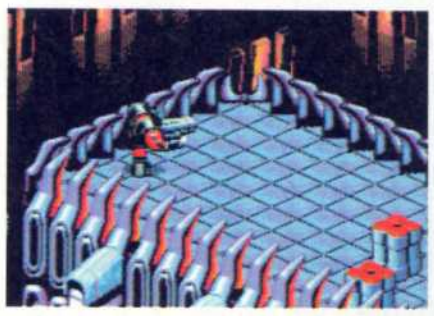
Mega Drive . Capcom . ca. DM 99,95

Grafik 53% Sound 55% Fun 58%

✖ Earthworm Jim-Special Edition

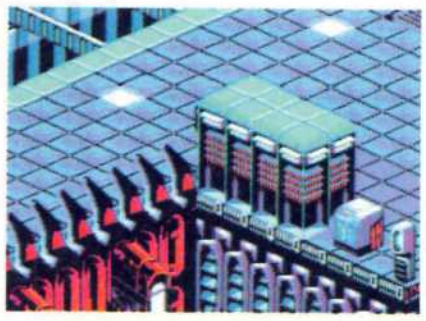
David Perrys Jump & Run-Held räumte auf diversen Modulen dank abgedrehter Animationen und einem ideenreichen Leveldesign kräftig ab. Auch auf der CD zieht der Erdwurm mit einer Pistole bewaffnet durch die

Feuer frei



Versperren Euch Blöcke den Weg, müßt Ihr nur einen zerstören, da die restlichen meist mitexplodieren.

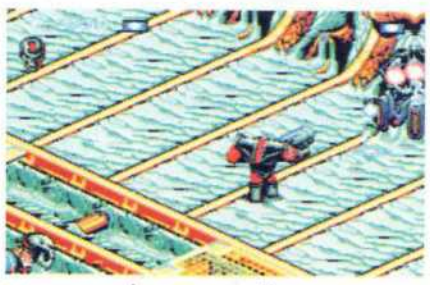
Verschlossene Türen verstecken meist punktebringende Extras.



Bei Lasersperren müßt Ihr den Steuermechanismus in unmittelbarer Nähe zerstören.

Der dritte Level wartet mit seltsamer Fauna auf. Die Blumen öffnen sich und schicken Lasersalven in Eure Richtung.

Der fünfte Level spielt auf der Venus. Die mechanischen Gegner können nicht zerstört werden.



Um an dieser Stelle weiterzukommen, müßt Ihr diesen Generator zerstören.

Auf dem Mars bekommt Ihr es mit mechanischen Fröschen zu tun.

● ***Selbst in ekligen Säurebädern verstecken sich etliche schießwütige Feinde.***

haben die Entwickler das eigentliche Spiel ohne Blut auf die Beine gestellt. Abgeschossene Gegner lösen sich in Luft auf, Treffer werden mittels einer neutralen Explosion angezeigt. Viel Mühe gegeben hat man sich dagegen bei der Grafik. Die sechs Szenarien, gleichbedeutend mit den Levels, wurden sehr detailverliebt gestaltet. Wie schon erwähnt, startet das Gemetzel in der Fabrik auf der Erde und führt dann über ver-

● ***In den verschiedenen Levels werdet Ihr mit Eurer Gruseltruppe von Einsatz zu Einsatz teleportiert.***

Levels. Am Gameplay wurde allerdings noch einmal kräftig gefeilt: Neue Abschnitte, überarbeitete Grafiken, eine zusätzliche Lenkrakete als Waffe sowie CD-Sound machen diese Version zu DEM Jump & Run-Spiel schlechthin. **US**

Mega CD II . Shiny Entertainment . ca. DM 119,95

Grafik 86% Sound 84% Fun 89%

Lords of Thunder

Geradliniges Ballerspiel im Fantasy-Gewand. Als wagemutiger Ritter fliegt Ihr durch insgesamt sieben Levels, die vor feindlichen Sprites nur so strotzen. Das Umfeld stimmt: vier ausbaufähige Waffensysteme sowie ein Shop, in dem man Power Ups erstehen kann. Das Gameplay leidet allerdings durch den chaotischen Level-Aufbau und die vielen Bonusgegenstände, die mitunter feindliche Schüsse verdecken. **US**

Mega CD II . Hudson Soft . ca. DM 99,95

Grafik 73% Sound 70% Fun 70%

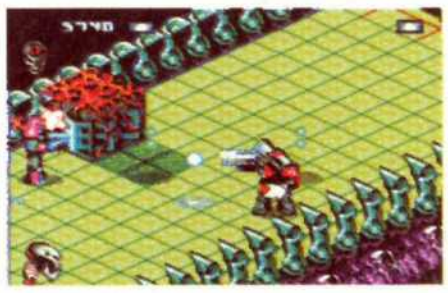
Pitfall CD

Die Mega CD-Umsetzung des Jump & Run-Hits kann mit einem leicht verbesserten Sound und einem kurzen Vorspann aufwarten. Die 14 Levels wurden aber ohne jegliche Änderungen übernommen. Deswegen gibt es auch keinen Grund, den Silberling der Modul-Version vorzuziehen, da diese schon seit Weihnachten zu Dumpingpreisen verscherbelt wird. **sg**

Mega CD II . Activision . ca. DM n.b.

Grafik 83% Sound 81% Fun 85%

Kadavers Versteck



Im letzten Level nehmt Ihr den Heimatplaneten von Kadaver unter Beschuß. Totenkopfspinnen und ähnlich hübsche Gegner versuchen Euch daran zu hindern.

schiedene Planeten, bis Ihr schließlich in Kadavers Versteck landet. Auf Eurem Weg stellen sich Euch zahlreiche Untote in den Weg, die Ihr entweder mit dem Plasmagewehr oder einer Granate aus dem Weg räumt, für beides habt Ihr unbegrenzt Munition. Daneben heißt es auch Generatoren für Selbstschußanlagen zu zerstören oder verschlossene Türen aufzusprengen. Habt Ihr Eure drei Leben aufgebraucht, könnt Ihr ebenso viele Continues zum Weiterspielen nutzen. Der Zwei-Spieler-Modus sollte im Normalfall natürlich einfacher sein als eine Ein-Mann-Show, was bei Skeleton Krew durch zwei Gründe nicht unbedingt zutrifft. Erstens könnt Ihr Euch gegenseitig abschießen, was in hektischen Situationen schneller geschieht als Euch lieb ist, und zweitens ist die Durchschlagskraft Eurer Waffen minimal geringer.

Stephan Girlich

● An einigen besonders schwierigen Stellen hilft nur der Einsatz des gesamten Waffenarsenals.

VIEWPOINT

Skeleton Krew hat nur einen einzigen Fehler: man hat es zu schnell durchgezockt. Ansonsten beweist Core Design eindrucksvoll, daß sie auch ohne die Hardwareunterstützung des Mega CD erstklassige Titel auf die Beine stellen können. Das gesamte Spieldesign zeigt das professionelle Handling bei der Entwicklung. Optisch beeindruckend, spielerisch ohne Makel, einfach durch und durch faszinierend.

Stephan Girlich

INFO BITS

16 Mbit
1-2 Spieler
Sechs in Abschnitte unterteilte Levels

GRAFIK 080
SOUND 075
FUN 082

RICK-SOFT Versand+Abholung
51148 Köln, Frankfurter Str.511
Telefon + Fax 02203-295465

PC 3.5	
1942 Pacifik Air W	89.90H
Aces of the Deep	84.90D
*Across the Rhine	89.90D
Aladdin	64.90H
Alien Olympics	64.90D
Armored fist	69.90H
Battle Bugs	69.90D
Battle Isle 2	79.90D
Baulöwe	84.90D
Big Red Adventure	69.90D
*Bling!	79.90D
Black Hawks	69.90D
Bloodnet	69.90H
B M H Supporter	56.90D
Bund. M Hattrick	79.90D
Bureau 13	79.90D
Cannon Fodder 2	64.90H
*Caribbian Desaster	79.90D
Civilization	89.90D
Colonization	89.90D
Dark Sun 2	79.90E
Das schwarze Auge	64.90D
Dawn Patrol	84.90D
Delta V	74.90E
Der Clou	79.90D
*Der Clou Profidisk	49.90D
*Der Meister	64.90D
Descent	79.90H
Die Siedler	69.90D
Discworld	79.90D
Dreamweb	79.90D
Dune 2	37.90D
Earthsiege	84.90D
Eightball Deluxe 2	59.90H
Elite 3	79.90D
Erben der Erde	84.90D
Eye of Beholder	44.90D
Eye of Beholder 3	84.90D
F14 Fleet Def.Plus	89.90H
Fifth Fleet	79.90E
*Fl.of Amazon Queen	74.90D
Fritz Chess	69.90E
Frontlines	69.90D
Grandest Fleet	69.90H
Guilty	64.90E
Hannibal	29.90D
Hanse	49.90D
Harpoon 2 V 2.0	69.90E
-Battles.West Pac.	52.90E
Heimdall 2	69.90H
Hexx	69.90H
High Sea Traders	69.90D
*Hokum KA 50	74.90D
Hugo	57.90D
In extremis	69.90D
Indiana Jones 3	44.90D
Indiana Jones 4	59.90D
Inherit the Earth	69.90E
Iron Cross	79.90E
Jungle Strike	74.90H
KA 50 Hokum	74.90H
Kingdoms o.Germany	59.90D
Larry 6	79.90D
Links 386	89.90H
Links 386 Big Horn	52.90H
-Prairie Dunes	52.90E
Lion King	64.90H
Loderunner	69.90D
Lollypop	79.90D

PC 3.5	
L.Matthäus Sup.Soc	69.90D
Mad News Extra	44.90D
Mad TV	44.90D
Maniac Mansion 2	89.90D
Master of Magic	89.90D
Menzoberranzan	79.90H
Micro Machines	59.90H
Might+Magic 5	44.90D
Monkey Island 1-2 je	44.90D
*Navy Strike	89.90D
*NCAA Basketball	74.90E
New World Lemmings	64.90H
Oldtimer	69.90D
Operation Bodycoun	59.90E
Overdrive	44.90H
Panzer General	69.90H
Peter Pan	67.90D
*Pinball Illusions	69.90H
*Pinball Mania	64.90H
Pinball Sp.Edition	69.90H
Pirates Gold	44.90D
Pizza Connection	84.90D
Prince of Persia 2	69.90H
Psycho Pinball	69.90H
Retribution	69.90D
Ring o.Medusa Gold	59.90D
Sam+Max	89.90D
*Sensible Golf	64.90H
*Sen.World o.Soccer	64.90D
Shadow of Yserbius	69.90E
Sim City 2000	84.90D
Simon the Sorcerer	84.90D
*Skyrealms o.Jorune	79.90H
Space Quest 5	34.90D
Star Crusader kpl.	84.90D
Star Trek 2-Judg.R	84.90H
Starlord	69.90D
Stone Racers	69.90D
Subwar 2050	89.90H
*Sup.Street F.2 Tur	69.90D
Superhero L.Hoboke	69.90E
*Superkarts	84.90H
System Shock	79.90D
Theme Park	79,90D
Tie Fighter Data	43.90D
Tower Assault	59.90H
Transport Tycoon	89.90D
-World Editor	44.90D
Trivial Pursuit	29.90H
UFO	89.90D
Ultima 8	84.90D
Ultimate Body Blow	59.90H
Unnatural Select.	69.90H
War Games Constr	69.90E
Warcraft	69.90E
World War 2	74.90E
WWF Europ.Rampage	29.90H
X-Com Terr.f.Deep	89.90D
X-Wing	89.90H

CD-ROM	
*11Th Hour	89.90H
1942 Pac.Air W.G	69.90D
7th Guest	29.90H
Aces of the Deep	84.90D
*Across the Rhine	89.90D
*Action Soccer	69.90D
Airbus 340	94.90H
Alien Logic	79.90H
Alien Olympics	64.90D
*All ar.Hollywood	54.90D
Alone i.t.Dark 1+2	64.90D
Alone in t.Dark 3	84.90D
Anstoss Light	44.90D
*Arc.Pool+Overdrive	44.90H
Armored Fist	74.90H
*Battle Bugs	79.90D
Battle Isle 2	84.90D
-Erben des Titan	59.90D
*Battle Race	69.90H
Big Red Adventure	79.90H
*Bling!	79.90D
Bioforge	89.90D
Bloodnet	69.90H
Bureau 13	84.90D
Burning Steel	89.90D
Burning Steel 2	84.90D
*Caribbean Desaster	84.90D
Central Intellig.	79.90H
*Chaos Control	79.90H
Civiliz.+Railroad	64.90H
Colonization	89.90D
Comanche kpl.	74.90D
*Command+Conquer	89.90H
*Commander Blood	79.90D
Creature Shock	89.90D
Cyclemania	74.90H
*Daedalus Encounter	89.90D
Dark Forces	94.90D
Dark Sun 2	79.90E
Das Amt	89.90D
Das schwarze Auge	64.90D
Dawn Patrol	84.90D
*Death Gate	79.90E
Der Clou	79.90D
Descent	79.90H
Desert Strike	64.90E
*D.verrückte Rallye	74.90D
Dominus	74.90H
Doppelpass Kicker	59.90D

CD-ROM	
Dragon Lore	74.90D
Dragonsphere	69.90H
Dreamweb	79.90D
Dune 2	44.90D
*Earth Command	74.90H
Earthsiege	84.90D
Elite 3 First Enc.	79.90D
Erben der Erde	84.90D
Eye o.Beholder 1-3	89.90D
F14 Fleet Def.Gold	89.90H
Falcon Gold	89.90H
FIFA Soccer	69.90D
*Fl.of Amazon Queen	79.90D
Forever Gro.Garden	69.90E
Frontpage Footb.95	79.90E
Frontlines	69.90D
Grandest Fleet	72.90H
*Gr.Naval Battles 3	79.90H
Guilty	64.90H
Hammer of the Gods	79.90D
Hannibal + 200Sha	29.90D
Heimdall 2	79.90H
Hell	84.90D
*High Sea Traders	69.90D
Höhlenwelt Saga	89.90D
Inferno	94.90D
Intern.Tennis Open	79.90D
Iron Assault	79.90D
*Iron Cross	79.90E
*Joy of Sex	74.90H
Jungle Strike	74.90H
Kingdoms o.Germany	59.90D
Kings Quest 7	84.90D
*Kiyeko+Diebe Nacht	69.90D
Klik + Play	84.90D
Knights of Xentar	89.90D
Kolumbus	89.90D
Kyrandia 3	79.90D
Lands of Lore	44.90D
Larry 1-6	79.90H
Lemmings 1 + 2	64.90H
Links 386	64.90H
Litil Divil	64.90H
Little B. Adventure	89.90D
Loderunner	79.90D
*Lost Eden	79.90H
Lucas Cl.Adventure	99.90D
*Mad News	69.90D
Magic Carpet	89.90D
-Data Hidden World	49.90D
Maniac Mansion 2	94.90D
Master of Magic	89.90D
Menzoberranzan	79.90H
Might+Magic 3-5	89.90D
Monkey Island 1-2 je	44.90D
Nascar Racing	79.90H
*Navy Strike	89.90D
NBA Live 95	89.90H
New World of Lemm.	79.90H

CD-ROM	
NHL Hockey 95	79.90H
Oldtimer	79.90D
Operat. Bodycount	64.90E
Outpost	84.90D
Panzer General	74.90H
PGA Tour Golf 486	89.90H
*Phantasmagoria	89.90D
Pinball Dreams De.	69.90H
Pinball Fant.Del	74.90H
*Pinball Illusions	69.90H
Pirates Gold	44.90D
Popul.2+Powermong.	34.90H
Power Flight	69.90H
Privateer	34.90H
*Project Paradise	69.90H
*Prototype	79.90H
*Quest for Glory 4	79.90H
RAN Trainer	89.90D
*Ravenl.2 Stone Pro	79.90H
Rebel Assault	84.90H
Renegade	79.90H
Retribution	69.90D
Ring o.Medusa Gold	59.90D
Rise of Robot S.E	84.90H
Robinsons Requiem	64.90D
Rugenb.World Cup	64.90D
Sam + Max	94.90D
Sensible Soccer Lt	49.90H
*Sens.World o.Socc.	69.90D
Shadow Caster	34.90H
Sim City 2000 kpl.	89.90D
Simon the Sorcerer	84.90D
Slipstream 5000	74.90D
Space Quest 1-5	79.90H
Star Crusader	84.90D
Star Trek 25th Ann	69.90D
Star Trek Int.Man.	79.90E
Starlord	89.90D
Sternenschweif Ltd	69.90D
Strike Commander	34.90H
Subwar 2050 kpl.	89.90H
*Superh.L.o.Hoboken	69.90E
Superkarts	89.90H
Syndicate Plus	34.90D
System Shock	84.90D
Tank Commander	84.90D
Task Force	44.90H
Temptation	89.90D
The Hidden Below	69.90H
Theme Park	79.90D
Tower Assault	64.90H
Transport Tycoon	89.90D
UFO + Master of O	69.90H
Ultima 8	105.90
Ultima Underw.1+2	84.90H
Ultimate Body Blow	59.90H
Under the Kil.moon	89.90H
US Navy Fighter	89.90D
*USS Ticonderoga	79.90E
Warcraft	79.90H
*Wing Armada Window	69.90H
Wing Commander 2	34.90H
Wing Commander 3	99.90D
Wings of Glory	79.90D
Wolfpack	74.90D
Woodruff+S.of Azim	79.90D
X-Com Ter. f.t D.	89.90D
X-Wing	79.90D
Zephyr	79.90D

D=Deutsche Version H=Handbuch Deutsch E=Englische Version
Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen.
*=Vorankündigung - Vorbestellung möglich.
Versandkosten Vorkasse EC-Scheck/bar 7,90 Nachnahme 11,90
ab 250,-- Lieferwert entfällt der Versandkostenanteil.
Ausland nur Vorkasse +20,-- Versandkosten
Preisänderung und Irrtum vorbehalten. Erfüllungsort ist Köln.
Bei Annahmeverweigerung werden 30% d. Bestellwertes berechnet.
Inh.Reinhold Klopoforzki **Händleranfragen erwünscht!**

● *Im Story-Modus müßt Ihr auch gegen Euer Spiegelbild antreten.*

Ganz im Stile von klassischen Beat ´em Ups versuchen insgesamt sechs Superhelden aus den bekannten amerikanischen DC-Comics, die Menschheit zu retten. Superschurke Darkseid und seine Schergen halten wieder einmal die ganze Welt in Atem.

Justice League

Superhelden

■ Hersteller: Sunsoft . Preis ca.: DM 159,- (SNES)/DM 139,- (MD) ■

● ***Der Background in der Green Arrow-Stage gefällt durch den Spiegeleffekt und animierte Tiere am meisten.***

Dieser hat mit dem gigantischen Droiden Despero und der Tigerfrau Cheetah zwei seiner engsten Verbündeten auf die Erde geschickt, um die wichtigsten Mitglieder der Justice League zu entführen und durch Roboter zu ersetzen. Im Story-Mode habt Ihr nun die Wahl aus sechs Superhelden: Superman, Batman, Green Arrow, Aquaman, Wonder Woman und The Flash. In klassischer Street Fighter-Manier tretet Ihr nun nach dem Best of Three-Prinzip der Reihe nach gegen die mechanischen Superhelden an, um letztendlich dem Oberschurken Darkseid höchstpersönlich gegenüberzustehen.

Alles super?

Für die MD-Version zeichnet Condor verantwortlich, dem SNES-Pendant hauchte dagegen Blizzard Leben ein, die mit Blackhawk kürzlich schon einen Hit auf dem SNES gelandet hatten. Die beiden Entwickler-Crews

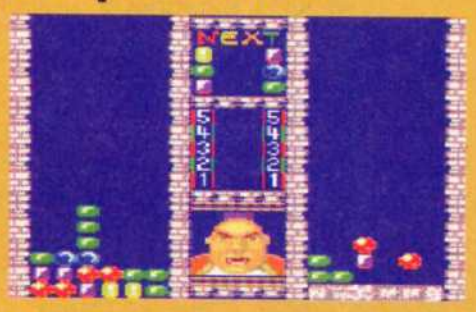
✖ NBA Jam T.E.

Rasantes Basketball im Funsportstil. Im Spiel zwei gegen zwei gehen bekannte NBA-Profis auf Korbjagd. Versteckte Charaktere, ein gelockertes Regelwerk, Power Ups und der schnelle Spielablauf machen diese Arcade-Konvertierung zum Hit. Bei der 32X-Version gibt es mehr Farben und bessere Soundeffekte. Außerdem wurden die Spieler mit einem Zoom-Effekt versehen, wobei die großen Köpfe unfreiwillig komisch aussehen. US

Mega Drive 32X • Acclaim • ca. DM 149,95

Grafik 76% Sound 73% Fun 86%

✖ Super Columns



In einem Schacht fallen Blöcke aus farbigen Edelsteinen herunter. Die müßt Ihr so sortieren, daß drei gleiche Exemplare aneinanderliegen und so verschwinden. Durch zwei Tasten könnt Ihr die Farbreihenfolge bestimmen bzw. um die eigene Achse drehen. Simple, fesselnde Tüftelei mit taktischen Möglichkeiten und starken Computergegnern. US

Game Gear • Sega • ca. DM 89,95

Grafik 55% Sound 60% Fun 79%

✖ Speedy Gonzales

Die schnellste Maus ist unterwegs, um einige Amigos aus Sylvesters Klauen zu befreien. Mittels seiner Spurtkraft und wegwerfbaren Sombreros kann er den Feinden Paroli bieten. Die Technik überzeugt durch gute Comic-Grafik sowie mit schnellem Scrolling, die gesamte Spielbarkeit leidet erheblich durch Speedys schneller Gangart. Zusammen mit den schnellen Feinden ist pure Hektik vorprogrammiert. US

Master System/GG • Sega • ca. DM 89,95

Grafik 70% Sound 57% Fun 55%

✖ Shadow Squadron

Polygon-Schlacht im Weltraum. Als Pilot eines Raumschiffes tretet Ihr gegen eine feindliche Armada an.

● *Darkseid stellt sich Euch als letzter Gegner in den Weg.*

● ***Flash beherrscht besonders schnelle Moves.***

VIEWPOINT

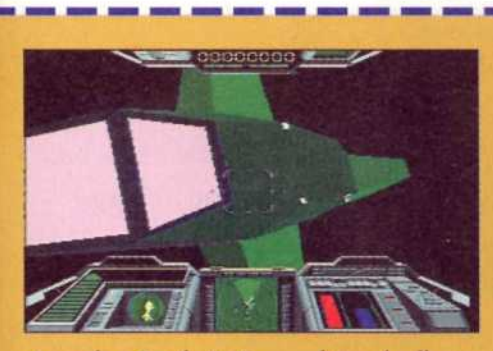
Unterschiedlicher hätten die beiden Versionen kaum ausfallen können. Während sich das Super NES-Modul ohne größere Schwächen aus der Affäre ziehen kann, krankt es dagegen auf Segas 16-Bitter an allen Ecken und Kanten. Spielkultur sucht man vergeblich, sowohl in technischer als auch in spielerischer Hinsicht wird höchst dürftige Kost geboten. SNES-Besitzer, denen der ewige Hype um die Next Generation-Software noch nicht die Lust auf 16 Bit-Games verdorben hat, sollten dagegen einen Blick riskieren. Zwar wirkt der Spielablauf insgesamt etwas träge, nach einer kurzen Einspielzeit hat man sich jedoch daran gewöhnt.

Stefan Girlich

ließen sich zumindest in Sachen Gameplay auf keinerlei Kompromisse ein und haben sich größtenteils am großen Street Fighter-Vorbild orientiert. Je drei Tasten stehen Euch für Schläge und Tritte zur Verfügung, die sich jeweils in Schnelligkeit und Durchschlagskraft unterscheiden. Zum Blocken müßt Ihr wie

Die wichtigsten Features der beiden Versionen im direkten Vergleich:

Feature	Super Nintendo	Mega Drive
Optionen	befriedigend	befriedigend
Animation	befriedigend	mäßig
Kollisionsabfrage	gut	schlecht
Sound	befriedigend	schlecht
Steuerung	befriedigend	befriedigend
Backgrounds	befriedigend	mäßig



Aus der Cockpit-Perspektive ballert Ihr mit Euren Waffensystemen auf diverse Raumschiff-Flotten. Obwohl die nackten Polygone recht trist aussehen und spielerische Abwechslung fehlt, lassen die völlige Bewegungsfreiheit und die krachenden Explosionen ein tolles Star Wars-Feeling aufkommen. **US**

Mega Drive 32X • Sega • ca. DM 129,95

Grafik 72% Sound 61% Fun 79%

✖ Die Schlümpfe

Peyos blaue Zwerge sind Jump & Run-technisch unterwegs, um vier Artgenossen aus Gargarmels Klauen zu befreien. Bei dieser braven Hüpferei erhaltet Ihr nach jedem abgeschlossenen Level eine neue Spielfigur mit jeweils anderen Eigenschaften. Als CD-Bonus gibt es ein kleines Zeichentrick-Intro sowie eine verbesserte Soundkulisse. Das Leveldesign

ACTION PUR!

DOUBLE DRAGON
Die 5. Dimension

IMPERIAL ENTERTAINMENT & SCANBOX PRÄSENTIERT EINE SKAH PRODUCTION "DOUBLE DRAGON"
ROBERT PATRICK MARK DACASCOS SCOTT WOLF JULIA NICKSON KRISTINA MALANDRO WAGNER
LEON RUSSOM JOHN MALLORY ASHER UND ALYSSA MILANO JELLYBEAN BENITEZ JAY FERGUSON
TOM KARNOWSKI MAYNE BERKE GARY B. KIBBE PACIFIC DATA IMAGES INC. UND ILLUSION ARTS
SUNDIP R. SHAH UND ANDERS P. JENSEN MICHAEL DAVIS & PETER GOULD PAUL OHNI UND NEAL SHUSTERMAN
SUNIL R. SHAH, ASH R. SHAH & ALAN SCHECHTER UND JANE HAMSHER & DON MURPHY
JAMES YUKICH
CENTRAL FILM Vertriebs GmbH

Ab 6. Juli im Kino

Sechs Superhelden gegen drei Superschurken

Die Guten — Die Bösen

Batman

The Flash

Aquaman

Superman

Green Arrow

Wonder Woman

Cheetah

Despero

Darkseid

gewohnt das Steuerkreuz nach hinten drücken. Das Salz in der Suppe sind natürlich die zahlreichen Special Moves. Deren Ausführung lehnt sich ebenfalls an das Aushängeschild von Capcom an, sie werden demnach also hauptsächlich durch Viertel- und Halbkreisdrehungen ausgelöst. Als Besonderheit können die Heroes der Justice League aber auch eine gewisse Zeit schweben, um dann Attacken aus der Luft zu starten.

Gut geklaut ist halb gewonnen

Der Rest des Spiels weist ebenfalls nur wenig Innovatives auf.

● Auf dem MD sind die Charaktere nur sehr mäßig animiert.

Im Optionsmenü könnt Ihr den Schwierigkeitsgrad und die Tastaturbelegung Euren individuellen Bedürfnissen anpassen, zusätzlich dürft Ihr auch die Begleitmusik abstellen. Die Spielgeschwindigkeit ist dagegen nur auf dem MD variabel, drei Stufen stehen zur Wahl. Die Modi werden durch den Battle- und Versus-Modus vervollständigt. Hier dürft Ihr neben den "guten" Superhelden auch mit den drei Bösewichten kräftig austeilen.

Stefan Girlich

● Superman ist in der Lage, seine Gegner kurzzeitig einzufrieren.

SNES

Mega Drive

ist ordentlich, der Schwierigkeitsgrad dem Paßwortsystem angepaßt. **us**

Mega CD II • Infogrames • ca. DM 119,95

Grafik 65% Sound 71% Fun 69%

WWF Raw

Das ohne Zweifel beste Wrestling-Game erreicht auf dem 32X nicht ganz die Qualität seiner 16 Bit-Vorbilder. Die Sprites präsentieren sich nahezu unverändert, und auch der Sound wurde nur mäßig aufgepeppt. Die Spielbarkeit ist durch den etwas niedrigeren Schwierigkeitsgrad noch einstiegsfreundlicher, vielleicht nun schon fast zu leicht. Durch den etwas kleineren Ring bleiben jetzt auch Schlachten im Mehr-Spieler-Modus übersichtlich. **sg**

Mega 32X • Acclaim • ca. DM 149,-

Grafik 71% Sound 70% Fun 80%

Dungeon Explorer

Bis zu vier Personen nehmen an dieser Höhlen-Expedition mit RPG-Einlagen teil. In der Vogelperspektive wandert Ihr mit sechs auswählbaren Charakteren durch Labyrinth-Levels und müßt Monster und deren Nester

abschießen sowie Items einsammeln. Alleine nutzt sich das Spiel schnell ab, mit mehreren Personen hat es längerfristigen Reiz. **us**

Mega CD II • Hudson Soft • ca. DM 99,95

Grafik 62% Sound 64% Fun 70%

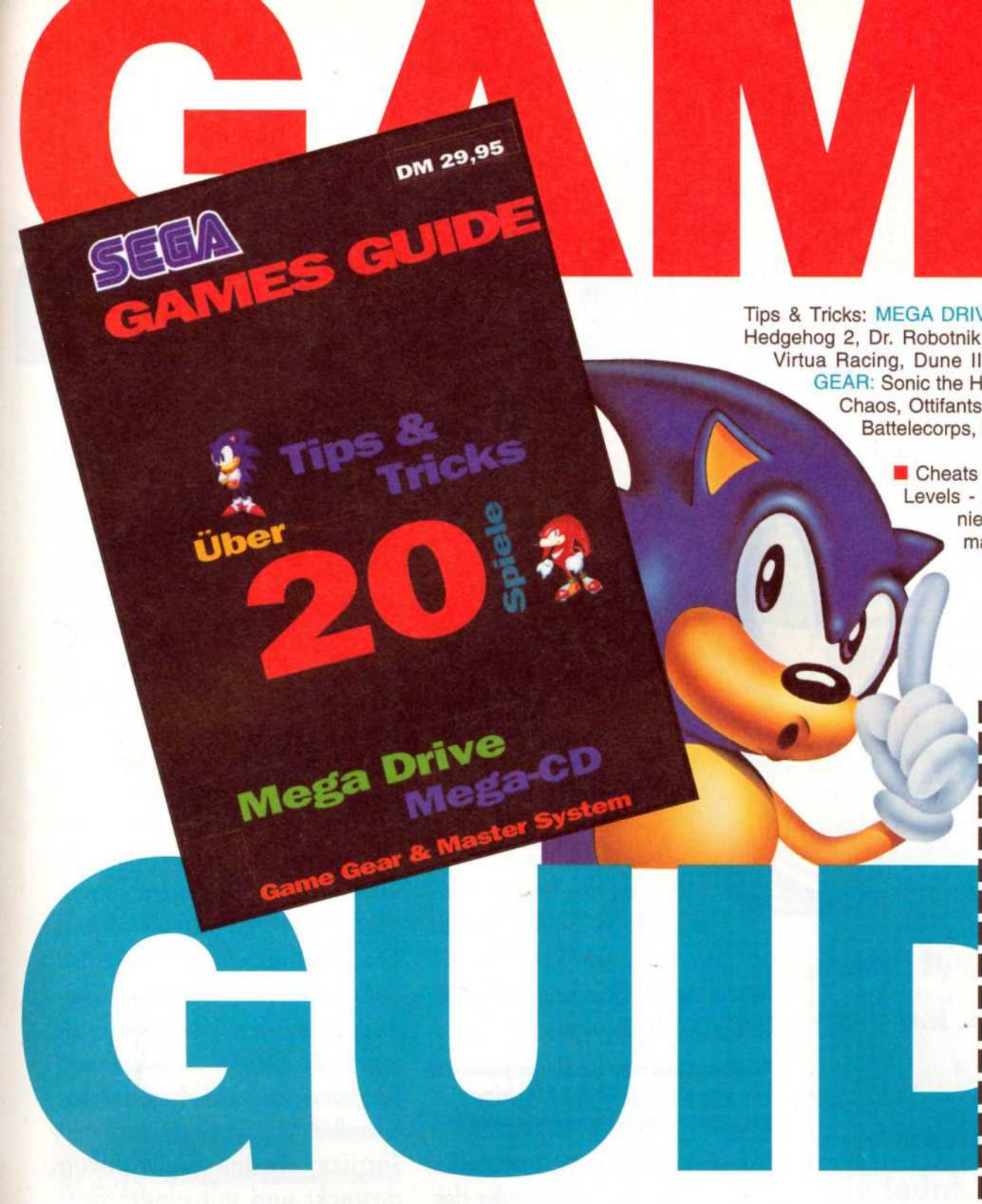
Chaotix

Sonics Widersacher Knuckles in einem ungewöhnlichen Jump & Run-Spiel. Mittels eines Seils sind zwei Sprites miteinander verbunden, so daß die 25 Abschnitte geschickte Manöver bzw. Teamarbeit erfordern. Das witzige Spielprinzip, inklusive der 3D-Bonusrunden, wird durch das simple „Durchlauf"-Leveldesign, den niedrigen Schwierigkeitsgrad sowie kaum vorhandene 32 Bit-Qualitäten merklich geschmälert. **us**

Mega Drive 32X Sega ca. DM 129,95

Grafik 71% Sound 63% Fun 74%

GAMES GUIDE



Tips & Tricks: MEGA DRIVE: Sonic the Hedgehog, Aladdin, Super Street Fighter II, Sonic the Hedgehog 2, Dr. Robotnik´s Mean Bean Machine, Toe Jam & Earl 2, Sonic the Hedgehog 3, Virtua Racing, Dune II, Sonic Spinball, Landstalker, Ottifants MASTER SYSTEM/GAME GEAR: Sonic the Hedgehog, Aladdin, Sonic the Hedgehog 2, Das Dschungelbuch, Sonic Chaos, Ottifants, Asterix and the Great Rescue MEGA CD: Sonic the Hedgehog CD, Battelecorps, Ecco the Dolphin, Silpheed, Jurassic Park, Thunderhawk.

■ Cheats - damit man ohne Mogelmodul in höhere Levels kommt. ■ Geheime Levels - neuer Spaß in unbekannten Dimensionen. ■ Levelkarten - Du wirst nie die Orientierung verlieren. ■ Strategien - Spielprofis verraten, wie man den ärgsten Obermotz besiegt.

für nur DM 29,95

Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: COMPUTEC Verlag, Leserservice, Isarstr. 32-34, 90451 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich den **SEGA GAMES GUIDE zu DM 29,95**

❒ per VORKASSE, Verrechnungsscheck bzw. Bargeld über den entsprechenden Betrag habe ich beigelegt (DM 29,95 + DM 5,- Unkostenbeitrag Inland, bzw. DM 20,- Unkostenbeitrag Ausland)

❒ per NACHNAHME, d.h. ich zahle das Geld bei Warenübergabe plus DM 10,50 Nachnahmegebühr. (Gilt nur im Inland!)

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Tel.: 02 51 / 52 78 54 & 52 55 22
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr. 9.00-22.00 Uhr
Sa. 10.00-18.00 Uhr

Bernd Herfurth
FREAK'S SHOP

Fax: 02 51 / 52 79 71
An- / Verkauf von Gebrauchtspielen
Weselerstr. 54 • 48151 Münster

MEGA DRIVE:

ASTERIX - Power of Gods	99,95
Battle Frenzy / Bloodshoot	89,95
BODYCOUNT	59,95
CANNONFODDER	89,95
DIE SCHLÜMPFE	89,95
EARTH WORM JIM	99,95
ECCO THE DOLPHIN 2	79,95
FIFA SOCCER '95	79,95
GUNSTAR HEROES	69,95
J.MADDEN FOOTBALL '95	79,95
JURASSIC PARK 2	79,95
KÖNIG DER LÖWEN	79,95
MENACER & 6 GAMES	79,95
MICRO MACHINES 2	89,95
NBA ACTION '95	99,95
NBA LIVE '95	79,95
NBA JAM TOURNAMENT	89,95
NHL HOCKEY '95	79,95
PAGEMASTER	79,95
PGA TOUR GOLF 3	79,95
PSYCHO PINBALL <A>	79,95
RISE OF THE ROBOTS	59,95
ROAD RASH 3	79,95
ROAD RUNNER	89,95
SAMURAI SHOWDOWN	99,95
SHINING FORCE 2	99,95
SNOOKER <A>	79,95
SPIDERMAN-The Animated	79,95
STARGATE	79,95
STORY OF THOR	119,95
STRIKER	99,95
SYNDICATE	79,95
THEME PARK	119,95
TOUGHMAN CONTEST	79,95
TRUE LIES	79,95
URBAN STRIKE	79,95
WARLOCK	79,95
X-MEN 2	89,95

SONDERANGEBOTE ! MEGA DRIVE:

2 GAMES IN ONE	59,95
ADV OF MIGHTY MAX	39,95
ASTERIX	49,95
DRAGON-Die Bruce Lee Story	59,95
GAUNTLET 4	39,95
HAVOC	59,95
LANDSTALKER	89,95
LEMMINGS 2	39,95
MEGA TURRICAN	39,95
MICKEY MANIA	49,95
MR. NUTZ	59,95
NBA JAM	69,95
NHL HOCKEY '94	59,95
PITFALL	49,95
POWERMONGER	29,95
PUGGSY	39,95
RASENMÄHERMANN	39,95
RED ZONE	69,95
ROCK'N ROLL RACING	69,95
SONIC 2	59,95
SWORD OF VERMILLION	29,95
WINTER OLYMPICS	39,95
WWF RAW	69,95
YOGI BAER	69,95

ZUBEHÖR MEGA DRIVE:

MEGA CD & 1 Spiel	229,95
MEGA DRIVE KONSOLE	159,95
2 INFAROTS JOYPADS	69,95
3 / 6 BUTTON PAD	je 29,95
ACTION REPLAY 2	89,95
RGB <Scart> 1 / 2 KABEL	je 29,95
ULTRA 2 IN ONE JOYPAD -für Super Nes & Mega Drive	49,95

MEGA CD:

CORPSE KILLER	89,95
DUNGEON MASTER 2	79,95
FIFA SOCCER	59,95
KEIO FLYING SQUAD	79,95
NHL HOCKEY '94	49,95
POWERMONGER	49,95
SNATCHER	89,95
STAR WARS CHESS	49,95
SUPREME WARRIOR	79,95

SEGA 32 X:

32X KONSOLE	289,95
DOOM	119,95
GOLF MAGAZINE-36 Holes	119,95
METAL HEAD	119,95
MOTORCROSS CHAMP.	119,95

SUPER NINTENDO:

BIOMETAL <A>	109,95
CANNONFODDER	89,95
CARRIER ACES	89,95
CLAYFIGHTER 2	89,95
FINAL FANTASY 2 / 3	US je 139,95
FLINTSTONES	89,95
INTER. SUPERSTAR SOCCER	109,95
ILLUSION OF TIME	109,95
ITSCHY & SCRATCHY	79,95
JELLYBOY	99,95
KID CLOWN IN CRAZY C.	89,95
NBA JAM TOURNAMENT	89,95
NBA LIVE '95	109,95
NFL QUATERBACK	89,95
NHL HOCKEY '95 <A>	89,95
PINBALL FANTASIES	79,95
RISE OF THE ROBOTS	59,95
SHADOW RUN	109,95
SLAM MASTERS	89,95
STAR TREK N.G. <A>	89,95
STAR TREK STAR F. A.	89,95
STARGATE	109,95
SUPER STREETFIGHTER 2	119,95
THEME PARK	119,95
WWF RAW	89,95
WWF RAW & VIDEO	109,95

SONDERANGEBOTE ! SUPER NINTENDO:

ACTRAISER 2	79,95
ADV. OF MIGHTY MAX	49,95
ART OF FIGHTING <A>	49,95
BLACKHAWK <A>	79,95
BLAZING SKIES <A>	69,95
BRAINIES	59,95
BRUTAL-Paws Of Fury	59,95
CHESSMASTER	59,95
CHOPLIFTER 3	49,95
DRAGON-D.Bruce Lee Story	69,95
EQUINOX <A>	59,95
FINAL FIGHT 2	69,95
FLASHBACK <A>	49,95
GHOUL PATROL	59,95
GP 1	59,95
HULK	49,95
INDIANA JONES G.ADV.	79,95
JURASSIC PARK 2	59,95
KICK OFF 3	69,95
LEGEND	49,95
LEMMINGS 2	59,95
MECHWARRIOR <A>	59,95
MEAT MARINES	59,95
MICKEY MANIA	69,95
MICRO MACHINES	59,95
MR. NUTZ	59,95
NBA JAM	69,95
PAC-ATTACK <A>	59,95
PGA TOUR GOLF <A>	69,95
PILOTWINGS <A>	39,95
PINBALL DREAMS <A>	59,95
PITFALL	59,95
SENSIBLE SOCCER <A>	59,95
SHAQ FU <A>	59,95
SMASH TENNIS	49,95
SOULBLAZER	99,95
STAR WING <A>	39,95
STREET RACER	79,95
STREETFIGHTER 2 <A>	59,95
STRIKER <A>	59,95
SUPER BATTLE TANK 2	49,95
SUPER BOMBERMAN <A>	59,95
SUPER BOMBERMAN	89,95
SUPER CONFLICT	69,95
S.EMPIRE STRIKES BACK <A>	69,95
S.RETURN OF THE JEDI	79,95
SUPER STAR WARS <A>	69,95
SUPER TURRICAN <A>	49,95
TERMINATOR 2 - J. DAY	59,95
TOP GEAR <A>	59,95
TURN & BURN	69,95
VORTEX	59,95
WING COMMANDER <A>	59,95
WINTER OLYMPICS <A>	59,95
YOGI BEAR	59,95
YOUNG MERLIN <A>	69,95

S-NES ZUBEHÖR:

S-NES KONSOLE <RGB>	159,95
2 INFAROT-JOYPADS	89,95
5 SPIELER ADAPTER	59,95
ADAPTER US / PAL	39,95
ACTION REPLAY 2	89,95
PAD	29,95
SV 337 PRONEO 2	79,95
SV 338 TOPFIGHTER	129,95

IBM / PC:

AIRLINES <A>	29,95
ALADDIN	59,95
ARMOURED FIST	59,95
BACKGAMMON	19,95
BATMAN RETURNS	29,95
CARRIERS OF WAR 2	49,95
CHESSMASTER 3000 <A>	29,95
COLONIZATION	39,95
COVERT ACTION	29,95
CREEPERS	29,95
CYBERRACE	29,95
D / GENERATION	29,95
DSA 2 - STERNENSCHWEIF	69,95
ECO QUEST	29,95
FRONTIER - ELITE 2 <A>	39,95
G.A.T.O. <A>	19,95
GENESIA	29,95
GRAND PRIX CIRCUIT	29,95
HARRIER JUMP JET	59,95
HUMANS 2	29,95
HURRA DEUTSCHLAND	39,95
LETHAL WEAPON <A>	29,95
LODE RUNNER	59,95
LOLLYPOP	39,95
LOST VIKINGS	49,95
PACIFIC STRIKE	29,95
PROTOSTAR	29,95
REX NEBULAR	29,95
SEAL TEAM	39,95
SHADOW CASTER	39,95
SINK OR SWIM	29,95
STRIKE COMMANDER	59,95
S.STREETFIGHTER 2 TURBO	69,95
SYNDICATE	39,95
WING ARMADA	39,95
ZYCONIX	29,95

IBM CD-ROM 50 Games &

F-15 STRIKE EAGLE	29,95
F-19 Stealth Fighter	29,95
GUNSHIP	29,95
KNIGHTS OF THE SKY	29,95
M1 TANK PLATOON	29,95
RAILROAD TYCOON	29,95
SILENT SERVICE 2	29,95
SPECIAL FORCES	29,95
SUPER TETRIS	29,95

IBM / CD-ROM:

3 GAMES IN ONE: Megafortress,Das Boot & Aces Of The Great War	39,95
7 GUEST	24,95
AL QUADIM	69,95
All New World Of Lemmings	59,95
BETRAYAL AT KRONDOR <A>	39,95
BURNTIME <A>	29,95
DESERT STRIKE <A>	39,95
DOPPELPASS	59,95
GOBLINS 2	39,95
ECSTATICA	59,95
KINGS QUEST {1-6}	49,95
INTERNATIONAL SOCCER	19,95
LEMMINGS 1 & 2 <A>	29,95
LITTLE DIVIL	29,95
MEGA FORTRESS	29,95
MEGARACE	29,95
PSYCHO PINBALL	89,95
SOCCER KID	29,95
SHERLOCK HOLMES	39,95
SINK OR SWIM	29,95
SPACE SHUTTLE <A>	39,95
Summer / Winter Challenge	29,95
S.STREETFIGHTER 2 TURBO	69,95
TRANSARTICA	29,95
UNDER A KILLING MOON	79,95
UNIVERSE	39,95
WING ARMADA	39,95
WOLFPACK	49,95

MANGA:

AMBASSADOR MAGMA 1-5	je 24,95
CIRCUS BOYS	24,95
CRYING FREEMAN 1-4	je 24,95
Doomed Megalopolis 1-3	je 24,95
GUNBUSTERS 1-6	je 24,95
JUDGE	24,95
KO Century Beast Warrior	24,95
LAUGHING TARGET	24,95
LENSMAN	24,95
LIFE ON A STRING	24,95
ROUGE	24,95
RUMIK 2-4	je 24,95
TOKYO BABBILON 1 / 2	je 24,95
ZEGUY	24,95

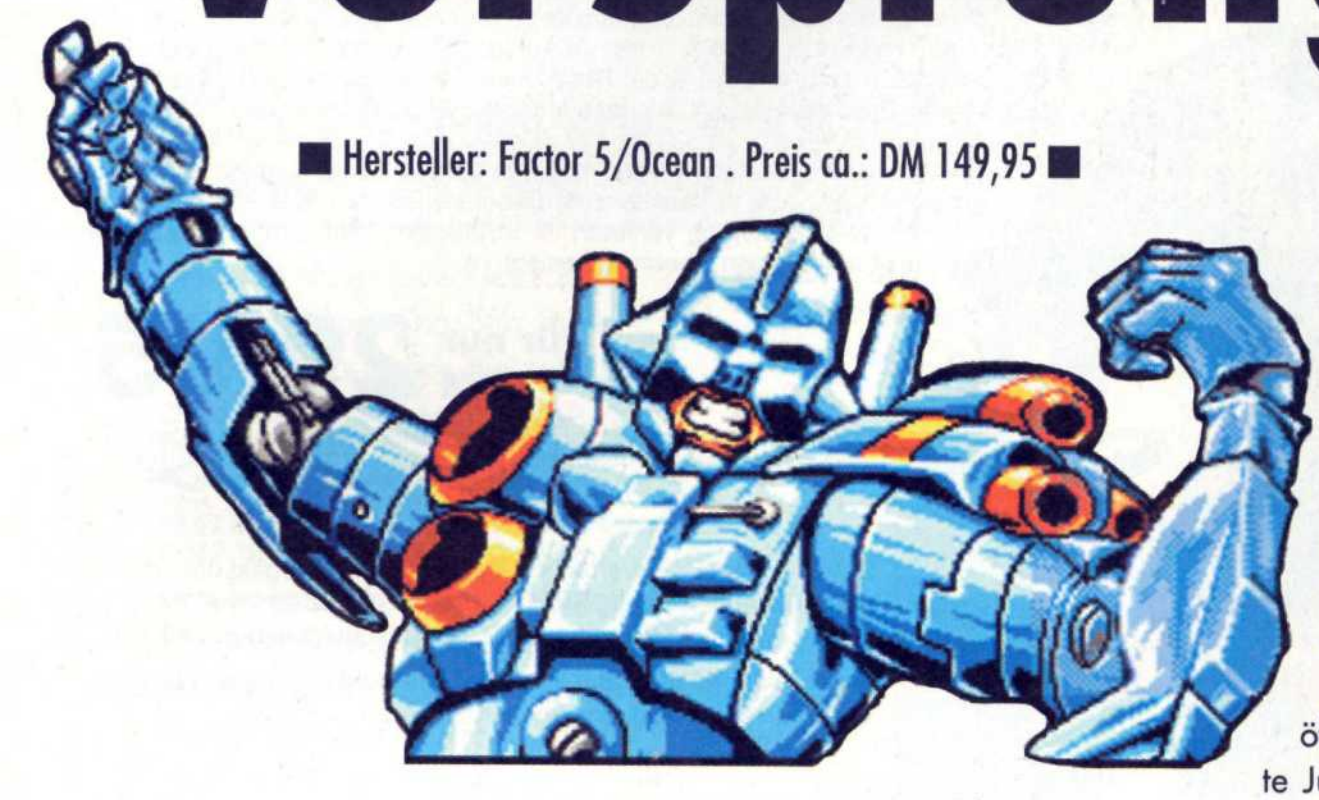
* Händleranfragen erwünscht !!! * Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse { DM 16,- Porto} * Versandpreise per Nachnahme DM 12,- * Händleranfragen erwünscht !!! *

Druckfehler, Preisveränderungen & Irrtümer vorbehalten !!! A = ausländische Anleitung Laden-und Versandpreise können voneinander abweichen !!!

Super Turrican 2

Vorsprung durch

■ Hersteller: Factor 5/Ocean . Preis ca.: DM 149,95 ■



Der ursprüngliche Amiga-Held geht auf dem Super Nintendo in die zweite Runde. Mit vierfachem Speicherumfang gegenüber dem ersten Teil sowie einer Portion Ehrgeiz der Programmierer von Factor 5 wurde dabei ein meisterliches Stück Software produziert.

Software „Made in Germany" fristet vor allem im Konsolenbereich immer noch ein Schattendasein. Eine rühmliche Ausnahme bilden hingegen die Kölner Vorzeige-Programmierer von Factor 5. Unter der Regie von Julian Eggebrecht hat sich die kleine Firma nicht zuletzt durch exzellente Game Boy-Konvertierungen von Konami-16Bit-Modulen (Probotector 2, Animaniacs) oder der JVC-Filmadaption Indiana Jones einen Namen gemacht. Ihr intergalaktischer Held namens Turrican erlangte zudem in Deutschland Kultstatus. Mit dieser zweiten Super Nintendo-Auflage könnte dem Blechbullen durch ein furioses Feuerwerk an Special Effects allerdings auch international der Durchbruch gelingen. Wie bei den Vorgängern lauft Ihr erneut wild ballernd mit einem schwer bewaffneten Sprite durch eine Vielzahl von Abschnitten im Weltraum-Ambiente. Im Gegensatz zu den anderen Abenteuern verließen die Designer allerdings diesmal des öfteren das angestammte Jump & Shoot-Genre, um Turrican auch in bester Schießspiel-Manier durch die Levels düsen zu lassen.

Rage against the Machine

Die unendlichen Weiten des Weltraumes sind mal wieder der Schauplatz für die ewige Konfrontation zwischen Gut und Böse. Ein kosmischer Unhold, kurz „The Machine" genannt, hat mit einem Schlag mal eben ein weiteres Sonnensystem eingenommen und sämtliche Planeten samt deren Einwohnern versklavt. Die interplanetarische Friedens-Organisation „Freedom Forces" kann dieser militärischen Aktion natürlich nicht mehr tatenlos zusehen und beschließt daher, dem Tyrannen und seiner mechanischen Armee endgültig das Handwerk zu legen. Zu diesem Zweck wurde wieder einmal ein wagemutiger Einzelkämpfer in den bewährten Turrican Assault-Panzeranzug gesteckt und mit einem aufmunternden Schulterklopfen schnellstmöglich an die Front geschickt. Um gegen die zahlreichen, nicht gerade kommunikativen Feinde bestehen zu können, wurde der Kampfanzug mit einem reichhaltigen Waffen-Repertoire aus-

● ***Am Heck eines Raumschiffes klebend, müßt Ihr eine Horde von metallischen Objekten abschießen.***

✖ Championship Hockey

Kläglicher Versuch eines 8Bit-Eishockeyspiels. Beim eisigen Aufeinandertreffen diverser Nationalmannschaften gehört das Umfeld mit einigen Statistiken noch zum besten Teil des Spiels. Die Spielbarkeit ist derart wirr, daß es fast schon wieder komisch ist: Spieler laufen unmotiviert gegen die Banden, Torhüter halten den Puck nicht fest, der Puck bleibt unspielbar an der Bande kleben...usw...usw. Konzeptlos und nahezu unspielbar. US

Game Gear . U.S.Gold . ca. DM 89,95

Grafik 60% Sound 19% Fun 10%

✖ Operation Starfish

Komplexe Hüpferei mit einem Fisch als Hauptdarsteller. Durch viele Items mit unterschiedlicher Bedeutung ist neben der obligatorischen Hüpferei hin und wieder auch Knobel-Arbeit angesagt. Der große Umfang (über 60 Level) und trickreiche Aufbau der einzelnen Levels zeichnet diese Hopserei aus. Die umständliche Steuerung und hohe Spielgeschwindigkeit wirkt sich jedoch negativ auf Schwierigkeitsgrad und Spielbarkeit aus. US

Game Gear . U.S.Gold/Millennium . ca. DM 89,95

Grafik 71% Sound 62% Fun 65%

✖ Sonic Drift 2

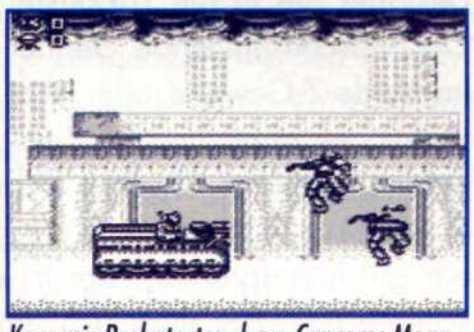
Im Stile von Super Mario Kart düst Ihr mit Sonic & Co. über 17 Strecken. Neben Rundkursen gilt es diesmal auch, Start/Ziel-Strecken zu bewältigen, via Dialog-Kabel

Technik

● ***Mit diesem Buggy könnt Ihr im ersten Abschnitt locker über die giftigen Fässer springen.***

gestattet. Vier ausbaufähige Grundwaffen, die sich bezüglich ihrer Feuerkraft und Treffsicherheit unterscheiden, dienen Euch als Verteidigungsmittel Nummer 1. Diese vier Waffensysteme können während des Spiels durch Power Up-Symbole, die sich meistens in einem Pick Up-Container befinden, nach Belieben gewechselt werden. Diese Kapseln bergen hin und wieder auch noch ein wenig Lebensenergie, einen kurzzeitigen Schutzschild oder auch eine äußerst praktische Smart-Bombe, die traditionsgemäß auf Knopfdruck sämtliche auf dem Screen befindlichen Feinde eliminiert. Damit ist Euer Waffenarsenal aber noch lange nicht ausgeschöpft. Natürlich fand auch der bekannte Freezer-Strahl erneut den Weg in den Rechner. Mit diesem 360 Grad drehbaren Energiestrahl wird jeder Aggressor für kurze Zeit eingefroren, so daß er eine leichte Beute für Eure Waffen ist. Aufgrund des üppigen Waffenangebotes kommt dieser Energiestrahl allerdings nur sehr selten zum Einsatz. Last but not least verfügt der stählerne Held noch über zwei weitere praktische Features. Zum einen könnt Ihr als Energy Wheel unzerstörbar über den Bildschirm rollen und dabei unbegrenzt viele tödliche Bomben ablegen. Diese praktische Aktion wird allerdings durch

ROOTS



Konamis Probotector- bzw. Capcoms Mega Man-Serie gehören zu den Urahnen aller Jump & Shoot-Spiele im High-Tech-Stil.

● ***Im dritten Abschnitt kommt durch eine langsam aufsteigende Giftwolke Hektik auf.***

Die vier Grundwaffen

Laser: Diese Waffe hat eine hohe Durchschlagskraft, ist jedoch vom Schußradius her sehr eingeschränkt.

Flammenwerfer: Bei diesem Schuß gibt jeder getroffene Gegner schnell klein bei, die geringe Reichweite ist allerdings das Hauptmanko dieser Waffe.

Spread-Shot: Der bewährte Streuschuß hat eine hohe Trefferquote mit niedriger Wirkung.

Bounce-Shot: Sucht sich das Ziel oftmals selbständig und schädigt den Gegner dabei mit mittlerer Wirkung.

sind Wettfahrten gegen menschliche Gegner möglich. Die 3D-Perspektive vermittelt in Verbindung mit der simplen Steuerung ein ansprechendes Fahrgefühl, zahlreiche Power Ups, wie bspw. Turbo oder Unverwundbarkeit, erhöhen den Nervenkitzel. Gerade für unterwegs ein kurzweiliges Vergnügen. **sg**

Game Gear . Sega . ca. DM 89,-

Grafik 71% Sound 64% Fun 67%

✖ Turbo Toons

Auf den ersten Blick schlichtes "Lauf-Spiel". Die Hanna Barbera-

Charaktere sind aber liebevoll in Szene gesetzt und lassen sich willig über die 16 Kurse steuern. Bomberman-like können auch bis zu fünf Spieler gleichzeitig an den Start gehen. Einzig die öden Musiken passen nicht in das ansonsten makellose Gesamtbild. Locken Konkurrenzprodukte oftmals nur durch grafischen Glanz, haben die Turbo Toons vor allem ein perfektes Gameplay zu bieten. **sg**

Super Nintendo . Empire . ca. DM n.b.

Grafik 68% Sound 52% Fun 76%

✖ Wario´s Woods

Tetris-Ableger der komplexeren Art. Herunterfallende, bunte Monster-Gruppen müssen durch eine gleichfarbene Bombe vernichtet werden. Mittels eines Toad-Sprites können die Monster-Türme durch vier verschiedene Aktionen geordnet wer-

den. Durch unzählige Möglichkeiten und vierfache Tastenbelegung etwas zu komplex für ein Denkspiel. Nach längerer Spielpraxis dennoch fesselnd, zumal sich eine Batterie Rekordzeiten merkt. **us**

Super Nintendo . Nintendo . ca. DM 129,95

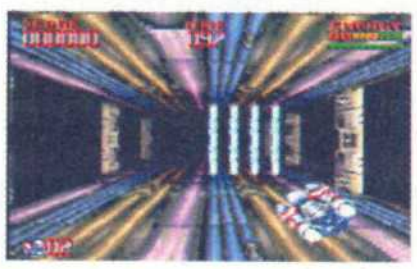
Grafik 57% Sound 61% Fun 81%

● *Das Intro besteht aus einzelnen, exzellent gezeichneten Bildern.*

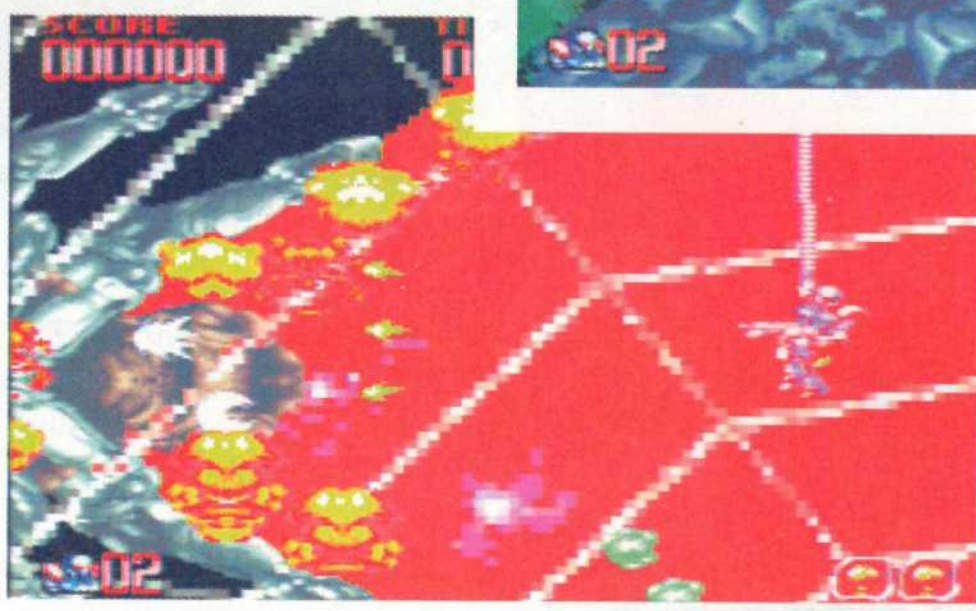
● *Unter dem Wasser macht sich Turrican mit einem Unterwasserboot auf die Suche nach dem Ausgang.*

Die 3D-Runden

In diesem Strudel könnt Ihr Euch wie beim Spiel Tempest um 360 Grad drehen, um die heranzoomenden Feinde abzuballern.



In diesem High Speed-Tunnel müßt Ihr reaktionsschnell den auftauchenden Energiebarrieren ausweichen.



● *Der Kampf mit der gigantischen Spinne gerät durch das rotierende Netz zu einer sehr schwierigen Angelegenheit.*

eine Extra-Energieleiste streng limitiert. Zum anderen könnt Ihr auf Knopfdruck ein Seil ausfahren und damit an Decken und Wänden Halt finden bzw. an ihnen tarzan-mäßig umherschwingen. Dieses elektromagnetische Tau eignet sich außerdem noch wunderbar dafür, ansonsten unerreichbare Items einzusammeln.

Spielerisches Potpourri

Um einen Eindruck von der spielerischen Vielfalt des neuesten Turrican-Abenteuers zu erhalten, müßte man im Prinzip jeden Level einzeln beschreiben. Kurz zusammengefaßt beginnt das Spiel zunächst mit einigen Jump & Shoot-Abschnitten, in denen Euer Held in bekannter Manier ballernd und springend durch die Szenarien zieht. Bereits in den ersten Levels wird dabei deutlich, mit wieviel Mühe und Einfallsreichtum die Kölner am Leveldesign werkelten. Mal müßt Ihr mit gewagten Riesensprüngen von einem überdimensionalen Sandwurm zum nächsten springen, mal an einem Raumschiff hängend eine Horde von metallischen Insekten abballern. Zwar hat man fast jede Szene irgendwie schon einmal in einem anderem Actionspiel gesehen, doch angesichts der guten Präsentation verzeiht man den Kölnern gerne den gelegentlichen Ideen-Klau. Die einzelnen Jump & Shoot-Abschnitte wurden übrigens sehr „straff" gestaltet, man hat also niemals das Gefühl, daß zwischendurch ein leichter Leerlauf einsetzt. Abgeschlossen wird jeder Abschnitt natürlich mit einem obligatorischen Obermotz. Auch hier griffen die Designer tief in die Trickkiste: Ob bildschirmfüllende Gegner im Mode-7-Gewand oder eher traditionell gezeichnete Sprites, jeder Levelhüter zeichnet sich durch ein schönes Design und ein gut konzipiertes Angriffsschema aus. Hat man sich an den schieß- und hüpflastigen Verlauf erst einmal gewöhnt, vollzieht das Game nach dem ersten Drittel plötzlich einen kleinen Genrewechsel. In einer 3D-Runde müßt Ihr in einem schwindelerregenden Wasser-

Robocop Vs. Terminator

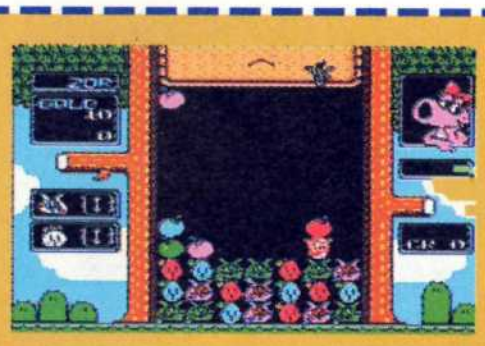
Viel Lizenz, wenig Spielwitz. Mit einem lächerlich aussehenden Robocop-Sprite ballert Ihr wie im Film wortlos sämtliche Feinde, inklusive den Terminator-Blechkameraden ab. Das Gameplay ist ideen- bis einfallslos, bietet somit lediglich hinlänglich bekannte Jump & Run-Zutaten. Spielwitz kommt durch die bescheidene Technik und das schwache Leveldesign daher nur in Ansätzen auf. **us**

Game Boy . Mindscape . ca. DM 69,95

Grafik 49% Sound 48% Fun 50%

Wario's Woods

Putziges Denkspiel à la Columns mit Toad als Hauptakteur. Herunterfallende Monster und Bomben müssen durch vier verschiedene Aktionen so geordnet werden, daß gleichfarbene Monstergruppen durch die entsprechende Bombe weggesprengt werden. Wie bei der 16Bit-Version eine höchst anspruchsvolle, bisweilen auch unübersichtliche Aufgabe, jedoch mit einem hohen Suchtfaktor, zumal der Schwierigkeitsgrad hier moderater ausfiel. **us**



NES . Nintendo . ca. DM 99,95

Grafik 63% Sound 60% Fun 81%

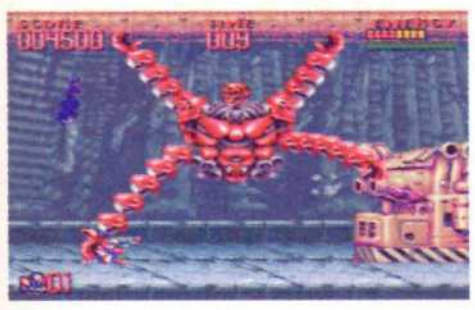
Dirt Racer

Bei diesem Rennspiel düst man entweder alleine oder zu zweit mit

Axelay läßt grüßen!

Vor rund drei Jahren veröffentlichte Konami die Axelay-Ballerei mit einigen spektakulären 3D-Runden, die augenscheinlich auch Vorbild für diese technisch ansprechende Shoot ´em Up-Runde war. Die heranzoomenden Objekte gehören dabei nicht nur zur Hintergrundgrafik, sie können bzw. müssen sogar beschossen werden, um störende Barrikaden aus dem Weg zu räumen.

● ***Der erste Endgegner ist eine Art Metallhaus, das Stück für Stück „entblättert" werden muß.***



● ***Dieses krakenartige Wesen ist durch eine vergleichsweise simple Taktik besiegbar.***

strudel heranzoomende Objekte mit gezielten Schüssen vernichten. Solche reinen Shoot ´em Up-Sequenzen wurden in den unterschiedlichsten Variationen immer wieder zwischendurch „eingestreut" und könnten von der Qualität her locker mit eigenständigen Konkurrenzballereien mithalten.

Bombastische Soundkulisse

Die Grafiken von Super Turrican 2 wurden teilweise geradezu verschwenderisch in Szene gesetzt. Bereits das grafisch famose sowie düstere Intro stimmt Euch mit einigen Bildern und animierten Sequenzen stilgerecht auf das kommende Abenteuer ein. Selbst das Titelbild glänzt durch einige tolle Effekte. Beispielsweise zoomt aus dem Hintergrund plötzlich ein Turrican-Sprite heran, um den kompletten Titel-Schriftzug mit Schüssen zu durchsieben. Auch im Spiel überzeugt die Grafik durch ein beständig hohes Niveau, das sich in erster Linie durch einen hohen Detailreichtum und durch butterweiche Farbübergänge äußert. Man hat ferner das Gefühl, als würde Factor 5 in den meisten Abschnitten die 256 darstellbaren Farben voll ausnutzen. Übertroffen wird die Optik jedoch noch von der Soundkulisse. Sämtliche Musikstücke wummern in bester Dolby Surround-Qualität aus dem Fernseher. Die einzelnen Tracks wurden dabei oftmals im Disco-Bereich angesiedelt, ohne dabei in irgendeiner Weise einfallslos oder unpassend zu klingen. Das technische Prunkstück sind jedoch zweifellos die fetzigen Soundeffekte. Wenn Euer Held beispielsweise den Feinden mit dem Streuschuß Saures gibt, rattern verblüffend realistisch klingende Maschinengewehr-Geräusche aus den Boxen. Die Qualität fiel im Soundbereich dabei insgesamt so hoch aus, daß schon fast CD-Niveau erreicht wird. Kompliment!

Ulf Schneider

VIEWPOINT

Die Kölner Softwareschmiede setzte beim neuesten Abenteuer des Blech-Söldners derart viele Special Effects ein, als wollten sie der gesamten Welt zeigen, was auf dem Super Nintendo technisch möglich ist. Ob Zoomen, Rotieren oder Dolby Surround, Super Turrican 2 bietet audio-visuelle Highlights im Sekundentakt. „Nebenbei" gelang ihnen noch ein höchst abwechslungsreiches Gameplay mit einigen Überraschungsmomenten, wobei die Koordination der verschiedenen Aktionen allerdings ein hohes Maß an Geschicklichkeit erfordert.

Ulf Schneider

einem von drei Fahrzeugen über Stock und Stein. Als Orientierung dienen Checkpoints oder gegnerische Fahrzeuge. Zwar hat Elites Dirt Racer vielversprechende Ansätze, durch die indiskutable Steuerung bleibt jedoch jeglicher Spielspaß auf der Strecke. **sg**

Super NES . Elite . ca. DM n.b.

Grafik 55% Sound 48% Fun 15%

✖ Fatal Fury Special

Dritte Auflage einer erfolgreichen Neo Geo-Prügelserie. Zwölf Charaktere, inklusive einem Helden aus

Art of Fighting, stehen Euch bei einem traditionellen Zweikampfspiel parat. Die Technik fiel erstaunlich gut aus: malerische Hintergründe, große, gut animierte Sprites, stimmungsvolle Musik. Die Spielbarkeit ist durchweg überzeugend und bietet darüber hinaus Platz für ausgeklügelte Kombis und Strategien. **us**

Super Nintendo . Takara . ca. DM 129,95

Grafik 81% Sound 73% Fun 80%

✖ Looney Tunes Basketball

Im Stile von NBA Jam fighten maximal vier Spieler mit den

bekanntesten Warner Cartoon-Figuren um den Sieg. Neben Passen und Werfen beherrschen die putzigen Sprites auch zahlreiche Special Moves, die jedoch erst nach dem Aufsammeln von Kristallen angewendet werden können. Durch die extrem einfache Steuerung verlieren Solo-Spielchen mit zunehmender Spieldauer etwas an Reiz, mit mehreren Leuten ist diese Fun-Game jedoch ein toller Spaß. **sg**

Super Nintendo . Sunsoft . ca DM 149,-

Grafik 78% Sound 63% Fun 79%

Puzzle Bobble

Bis daß die Blase platzt...

■ Hersteller: Taito Preis ca.: DM 119,95 ■

Space Invader-Erfinder Taito bleibt dem simplen Shoot ´em Up-Spielprinzip auch nach über 16 Jahren treu. Diesmal gelang dem Entwickler ein weiteres Suchtmodul der Marke „Einfach aber oho!", indem sie virtuos zwei Genres miteinander verbunden haben.

Das Drachenduo Bub und Bob dürften Videospielhallen-Veteranen noch aus den frühen achtziger Jahren kennen. Damals waren die beiden Knuddel-Drachen Stars in einem simplen „One Screen"-Plattformspiel namens Bubble Bobble, wo sie sämtliche Feinde mit Blasen unschädlich machen mußten. Wie der Titel bereits andeutet, haben die beiden Akteure in diesem Modul das Spielgenre gewechselt. Statt zu hüpfen betätigen Bub und Bob diesmal eine Blasen-Kanone, mit der sie durch pixelgenaue Schüsse in bester Denkspiel-Manier Blasenformationen vom Screen räumen müssen.

Ballerlastiges Denkspiel

Die einfachsten Ideen sind bekanntermaßen oftmals die genialsten: In einem Schacht befindet sich an der Decke klebend eine größere Blasentraube, bestehend aus einzelnen, verschiedenfarbigen Blasen. Eure Aufgabe besteht darin, mittels einer drehbaren Blasen-Kanone einen Screen vollständig zu säubern, indem Ihr durch genau plazierte Schüsse immer drei gleichfarbige Blasen miteinander verbindet, so daß sie automatisch zerplatzen. So simpel sich das grundlegende Spielprinzip auch anhört, die Spielpraxis gestaltet sich äußerst knifflig. Viele Blasen werden nämlich fast vollständig von anderen verdeckt, so daß die Wahl des richtigen Schußwinkels ein geübtes Auge erfordert. Teilweise sind einige Blasen sogar nur durch billardmäßige Bandenschüsse erreichbar, wofür ein dementsprechend gutes räumliches Denken vonnöten ist. Neben dem hohen Maß an Geschicklichkeit müßt Ihr selbstverständlich auch Euer Gehirnschmalz bemühen, da die vorgegebenen Bilder im Puzzle-Modus beispielsweise oftmals nur mit einer bestimmten Taktik bzw. Treffer-Reihenfolge zu lösen sind. Um den Streß-Faktor mit ins Spiel zu bringen, kommt während der Blasen-Ballerei in bestimmten

Die Extra-Symbole

Um die Aufgabe in der Ein-Spieler-Option etwas zu erleichtern, tauchen hin und wieder drei Symbole im Blasengebilde auf:

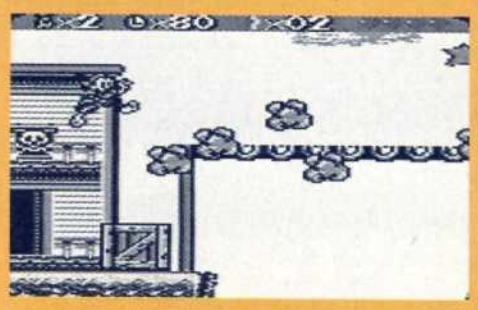
Wasser-Symbol: Wenn Ihr dieses Zeichen trefft, ergießt sich ein langer Wasserstrahl, der sämtliche darunter befindlichen Blasen in einer einheitlichen Farbe färbt.

Blitz-Symbol: Praktisch: Sämtliche Blasen, die sich auf gleicher horizontaler Ebene mit dem Symbol befinden, werden durch einen Blitz eliminiert.

Bomben-Symbol: Eine Explosion zerstört innerhalb eines kleinen Radius alle Blasen.

● ***Besonders im Zwei-Spieler-Modus entwickelt Puzzle Bobble echte Klassiker-qualitäten.***

✖ Animaniacs



Grübellastiges Jump & Run-Spiel mit den drei munteren Toons in der Hauptrolle. Um durch die abwechslungsreichen Levels zu gelangen, müßt Ihr zwischen den drei Charakteren hin- und herschalten und deren individuelle Fähigkeiten nutzen. Das Modul macht von den Super Game Boy-Fähigkeiten reichlich Gebrauch (gute Soundeffekte, mehr Farben). Die Spielbarkeit ist bis auf ein dezentes Zeilenflackern tadellos. **us**

Game Boy . Factor 5/Konami . ca. DM 69,95

Grafik 74% Sound 76% Fun 79%

✖ Jelly Boy

Ein gallertartiger Knuddelsprite hüpft sich durch eine riesige Spielzeugwelt. Durch entsprechende

Items kann die Spielfigur die unterschiedlichsten Formen annehmen. Die Spielbarkeit dieser technisch bescheidenen Hopserei ist äußerst zäh, was vor allem an dem sensiblen Sprungverhalten und dem kleinen Spielausschnitt liegt. Der Schwierigkeitsgrad wurde zudem von Beginn an unangenehm hoch angesetzt. **us**

Game Boy . Mindscape . ca. DM 69,95

Grafik 52% Sound 55% Fun 49%

✖ Double Dragon V

Schreckliches Beat ´em Up für den Jaguar. Die Animation der Charaktere ist unglaublich peinlich, die Hin-

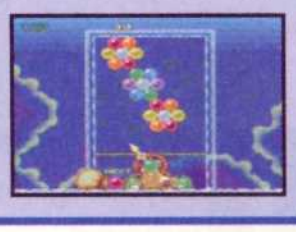
tergründe nutzen nicht im mindesten die Fähigkeiten der 64 Bit-Konsole. Das Gameplay leidet unter der trägen Steuerung, der äußerst schlampigen Kollisionsabfrage sowie den dümmlich agierenden Konsolengegnern. Wenn schon schlecht, dann wohl extrem, denn auch der Sound erreicht nur unterstes Niveau. **sg**

Jaguar . Telegames . ca. DM n. b.

Grafik 28% Sound 33% Fun 19%

Der Ein-Spieler Modus

In diesem Puzzle-Modus müßt Ihr 99 vorgegebene Bilder lösen, indem Ihr durch taktisch kluge Schüsse sämtliche Blasen zerstört. Im abschließenden hundertsten Level habt Ihr es schließlich mit einem finalen Endgegner zu tun.



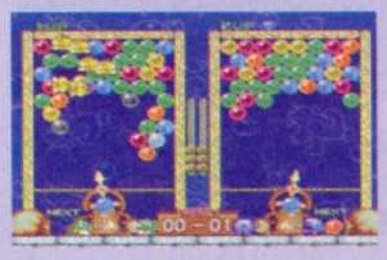
Zeitintervallen die Decke Stück für Stück herunter. Ihre müßt Eure Aktionen daher schnell planen, damit die Blasen nicht die markierte Grenze unterschreiten, was einem sofortigen „Game Over" gleichkommt.

Cooler Zwei-Spieler-Modus

In insgesamt drei Spielmodi könnt Ihr bei Puzzle Bobble Euer Können unter Beweis stellen. In der normalen 1-Spieler-Option müßt Ihr insgesamt 100 vorgegebene Bilder lösen, wobei Euch ein kleines Paßwortsystem den direkten Einstieg zu den höheren Levels sichert. Im sogenannten Challenge Record-Modus wird hingegen bis zum bitteren Ende geballert, d. h. Ihr spielt so lange, bis sich das Stück für Stück aufrückende Blasengebilde bis ganz nach unten geschoben hat. Diese Option eignet sich durch den Endlos-Level besonders gut zum Trainieren sowie für Zocker, die eine High Score aufstellen möchten. Langfristig gesehen, werden geübte Spieler jedoch wohl ausschließlich den Zwei-Spieler Modus ansteuern. Neben immer schwerer werdenden Computergegnern könnt Ihr hier in einem beinharten Kampf auch gegen einen menschlichen Kontrahenten antreten. Der Spielablauf ist dabei wie bei den anderen Modi, jedoch mit dem feinen Unterschied, daß man dem Gegner zusätzliche Blasen unterjubeln kann, indem man mehr als drei Blasen auf einmal zerplatzen läßt. Schadenfreude und derbe Flüche sind somit garantiert.

Der Zwei-Spieler Modus

Wie bei Tetris könnt Ihr hier durch besonders gute Aktionen dem Gegner das Leben zur Hölle machen, indem Ihr versucht, mehr als drei Blasen auf einmal zu beseitigen. Dies gelingt Euch besonders effektiv, wenn Ihr größere Blasentrauben vollständig von der Decke trennt.



ROOTS

Diese Mixtur aus Schieß- und Denkspiel-Elementen ist nahezu einzigartig im Konsolenbereich. Das Zusammensetzen von gleichen Farben war hingegen schon bei einigen Denkspielen wie beispielsweise Columns sowie Dr. Robotnik's Mean Bean Machine das spielerische Grundelement.

VIEWPOINT

Puzzle Bobble ist der eindrucksvolle Beweis dafür, das man für wochenlangen Spielspaß keineswegs eine 32 Bit-Technik benötigt. Das simple, aber dennoch trickreiche Blasenschießen entpuppt sich bereits nach wenigen Sekunden als absolut fesselnd. Mir ist jedenfalls noch kein Spieler begegnet, der sich dem Charme dieses minimalistischen Spielprinzips entziehen konnte. Gerade im ultrafiesen Zwei-Spieler-Modus ist dieses Modul ein absoluter Dauerbrenner und auf dem Weg zu einem echten Klassiker.

Ulf Schneider

Tips zum Einstieg

✔ Immer in die Breite bauen, da sich die Blasentraube schneller nach unten schiebt als man glaubt.

✔ Achtet trotz aufkommender Hektik immer auf zusammenhängende Blasenkombinationen, um sie nicht mit anderen Blasen zu verdecken.

✔ Versuch, möglichst die oberen Blasenkombinationen zu zerstören, damit die darunter befindlichen Blasen von der Decke getrennt werden und herunterfallen.

✔ Banden-Schüsse sind oftmals der Schlüssel, um ein kniffliges Bild zu lösen.

INFO BITS

8 MBit,
1-2 Spieler Denkspiel/Shoot 'em Up
Einstellbarer Schwierigkeitsgrad
Passwortsystem 100 Levels

GRAFIK 053
SOUND 051
FUN
089

✖ Hover Strike

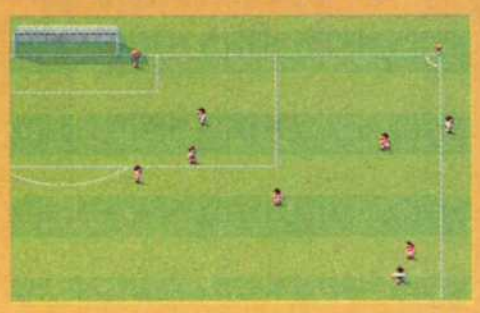
Als futuristischer Cop patrouilliert Ihr die Planeten einer fernen Galaxy. Die Steuerung des Luftkissen-Fahrzeugs ist gewöhnungsbedürftig. Von den zwei Perspektiven ist nur das virtuelle Cockpit spielbar, da die Außenansicht absolut unübersichtlich ist. Die 3D-Landschaften sind komplett mit Texturen überzogen, scrollen allerdings recht zäh über den Screen. Durch den ab dem zweiten Level schon übertrieben hoch angesetzten Schwierigkeitsgrad letztendlich nur für Hardcore-Zocker interessant. **sg**

Jaguar . Atari . ca. DM 129,-

Grafik 80% Sound 80% Fun 80%

✖ Sensible Soccer

Die Umsetzung des kultigen Soccer-Games überzeugt nur auf den ersten Blick. Zwar sind alle Features der 16 Bit-Versionen enthalten, allerdings muß das Modul ohne Batterie auskommen, wodurch Zwischenstände in den verschiedenen Modi sowie Änderungen im Mannschafts-Editor nach dem Ausschalten der Konsole verloren gehen. Ein sehr schwerwiegender Fehler, der das anerkannt gute Gameplay fast vollständig überdeckt. **sg**



Jaguar . Telegames . ca. DM 89,-

Grafik 50% Sound 46% Fun 69%

✖ Fatal Fury 3

Das Sequel lockt mit fünf neuen sowie ebenso vielen bekannten Kämpfern. Die Sprites haben in puncto Größe ordentlich zugelegt. Konnte bei den Vorgängern nur die hintere Ebene als Kampffläche genutzt werden, darf man diesmal auch nach vorne ausweichen. SNKs Ankündigung, den alten Kämpfern neue Special Moves auf den Leib zu schneidern, ist schlicht und ergreifend falsch. Fatal Fury 3 gehört sicherlich mit zur Beat 'em Up-Elite, verliert jedoch langsam aber sicher mächtig an Reiz. **sg**

Neo Geo . SNK . ca. DM 399,- (Modul) 99,- (CD)

Grafik 86% Sound 79% Fun 82%

Mario´s Picross

Malen nach Zahlen

■ Hersteller: Nintendo . Preis ca.: DM 69,95 ■

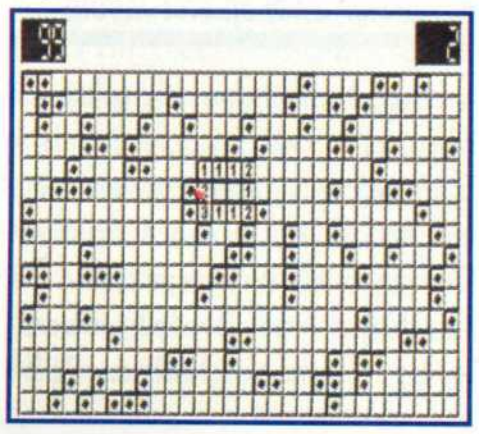
Ihr habt eine schulnotenbedingte Abneigung gegenüber allen Zahlen und logischem Denken? Macht nichts, denn bei diesem Modul dürften selbst absolute Mathematik-Legastheniker schnell lustvoll mit Zahlen jonglieren.

Daß der portable Game Boy aufgrund seiner technisch eingeschränkten Möglichkeiten für handfeste Denkspiele geradezu prädestiniert ist, wußten wir schon seit dem russischen Überknaller Tetris, der sich wie eine Epidemie über die gesamte Welt ausbreitete und so manche Arbeitsmoral untergrub. Mit Mario´s Picross haben die Programmierer von Big „N" nun ein weiteres Denkspiel entwickelt, das alle Chancen hat, sich hartnäckig unter deutschen Schulbänken zu etablieren. Doch statt Geschicklichkeit und Reaktionsschnelligkeit erfordert diese Tüftelei ausschließlich einen klaren Verstand, um in einer Matrix durch die vorgegebenen Zahlenkombinationen ein verstecktes Bild Pixel für Pixel aufzudecken.

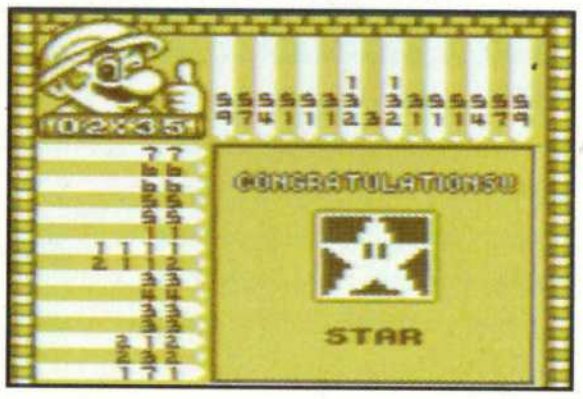
How to Play

Um das ungewöhnliche Spielprinzip Schritt für Schritt und sehr anschaulich zu erlernen, spendierte Nintendo dem Modul einen Lern-Modus, der sinnigerweise „How to Play" genannt wurde. Sinn des Spiels ist es, in einer leeren Matrix der maximalen Größe von 15 x 15 Feldern innerhalb des 30minütigen Zeitlimits ein verstecktes Bild aufzudecken, indem Ihr die richtigen Felder mit einem schwarzen Punkt markiert. Einziger Hinweis auf die Position der richtigen Felder sind Zahlenkombinationen, die sich auf horizontaler und vertikaler Ebene am Rande einer Zeile bzw. Spalte befinden. Habt Ihr beispielsweise die Zahlenkombination „3 10" am Rande einer Zeile stehen, bedeutet dies, daß innerhalb dieser Zeile drei bzw. zehn zusammenhängende Felder mit einem Punkt markiert werden dürfen, wobei mindestens ein Feld zwischen diesen beiden Gruppen freibleibt. Um die Felder laut Gebrauchsanweisung

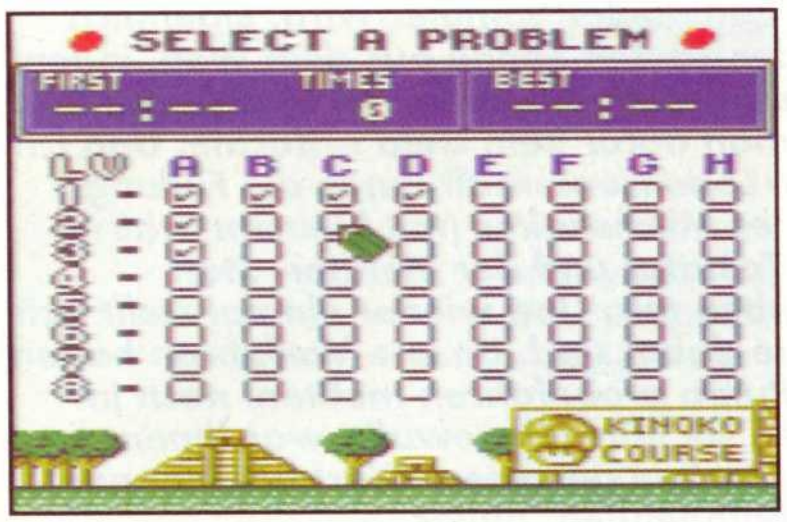
ROOTS



Bei Mario´s Picross kann man im Konsolenbereich durch die Matrix bestenfalls gewisse Ähnlichkeiten zum Brettspiel und Game Boy-Modul Schiffe Versenken erkennen. Auf dem PC hingegen ist der Klassiker Minesweeper ein vergleichbarer Titel.

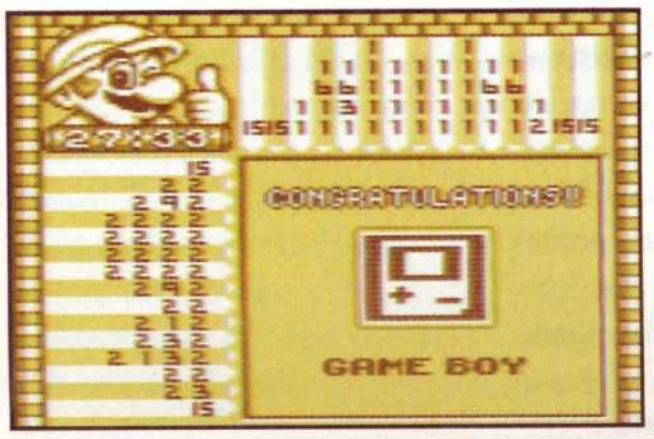


● Manche Bilder, wie dieser Stern, sind achsensymmetrisch, was die Lösung erheblich vereinfacht.



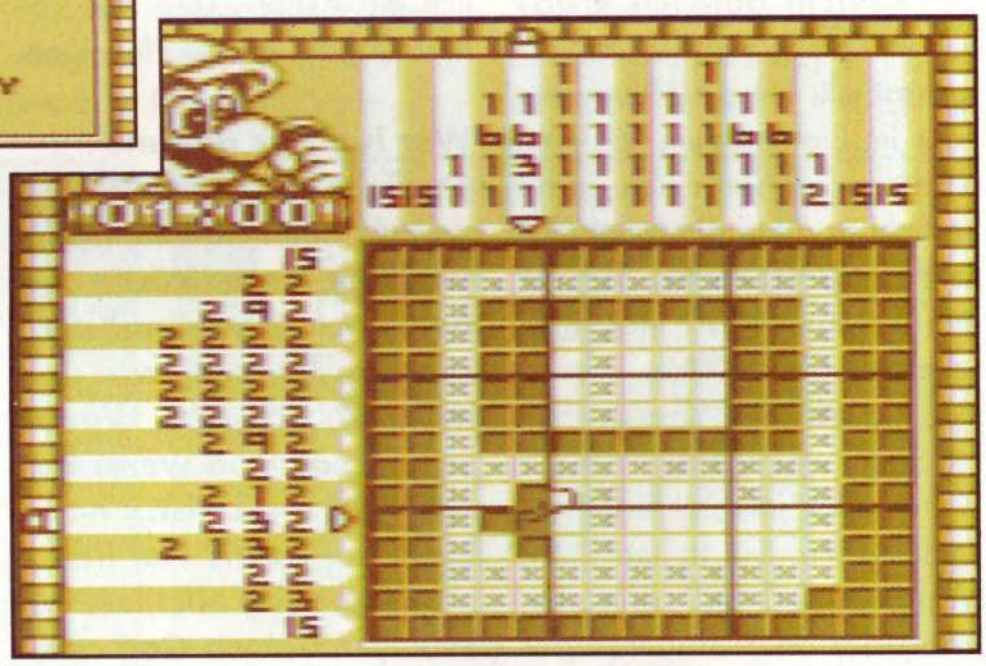
● ***Jeder Kurs verfügt über 64 direkt anwählbare Bilder, unterteilt in acht Schwierigkeitsgrade.***

„auszustanzen", bewegt Ihr Euch mit einem Cursor über die gesamte Matrix, um mit der A-Taste ein Feld mit einem schwarzen Punkt zu versehen. Diese Punkte sollten allerdings wohlüberlegt gesetzt werden, da jeder Fehler mit einem Zeitabzug bestraft wird. Beim ersten Fehler gehen noch verschmerzbare zwei Minuten flöten, beim zweiten bereits vier und bei jedem weiteren Fauxpas sogar stolze acht Minuten, so daß nach spätestens vier bis fünf falsch markierten Feldern das Spiel vorzeitig beendet sein dürfte. Neben den markierbaren Kästchen geben die Zahlenkombinationen logischerweise auch Aufschluß darüber, welche Felder auf jeden Fall weiß bleiben. Um diese Kästchen zu kennzeichnen, könnt Ihr das entsprechende Feld durch Knopf B mit einem Kreuz versehen, wobei falsch plazierte Kreuze freundlicherweise nicht mit einem Zeitabzug bestraft werden.



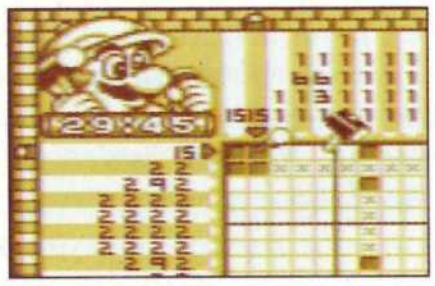
Videospiel-Meditation

Damit Greenhorns durch das abstrakte Spielprinzip nicht frühzeitig abgeschreckt werden, gibt es neben dem normalen Modus eine „Easy Picross"-Option. In dieser Runde, die insgesamt zwei Levels à 64 Bilder umfaßt, besteht die Spielfläche lediglich aus 5 x 5 bzw. 10 x 10 Feldern, so daß man sich an die spielerischen Feinheiten langsam herantasten kann. Wer trotz des verkleinerten Spielfeldes immer noch unsicher ist, sollte vor jedem Bild, wie auch im normalen Picross-Modus, zusätzlich die Hint-Funktion nutzen, die Euch zur Hilfe jeweils eine horizontale und vertikale Zeile bzw. Spalte richtig „ausstanzt". Richtig interessant wird es allerdings erst im eigentlichen Picross-Modus. Auf einer 15 x 15 Felder großen Matrix können erfahrene Spieler nach Herzenslust knobeln. Der erste Level namens Kinoko bietet wiederum 64 Bilder, die in acht verschiedene Schwierigkeitsgrade unterteilt wurden. Anfänglich kommt man dank recht eindeutiger Zahlenkombinationen (z.B. 4 10) schnell dahinter, welche Felder markiert werden können. In höheren Levels lassen die Zahlenkombinationen jedoch immer mehr Interpretationen zu (z. B. 1 2 1 1), so daß man ständig die vertikalen und horizontalen Zahlenvorgaben gegeneinander abwägen muß, was mitunter einem waschechten IQ-Test gleichkommt. Habt Ihr den ersten sowie den anschließenden Star-Level geschafft, könnt Ihr in dem neuen Time Trail-Modus ohne ein Zeitlimit auf Rekordzeitjagd gehen, wobei eine integrierte Batterie sich sämtliche Bestzeiten merkt.

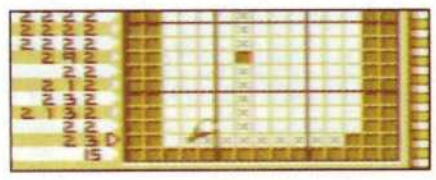


● ***Meistens erkennt man erst sehr spät, um welches Bild es sich handelt, oder hättet Ihr aus dieser abstrakten Zeichnung frühzeitig einen Game Boy erkannt?***

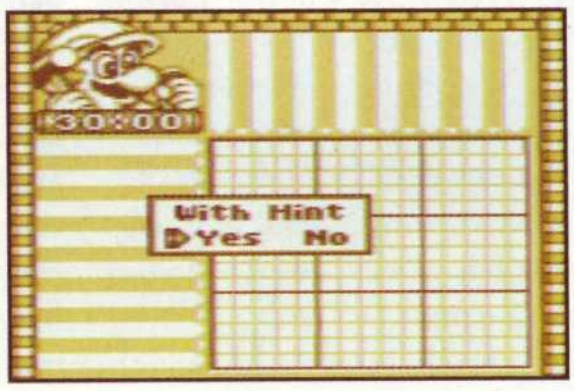
Die Tastenfunktionen



Mit der A-Taste könnt Ihr ein Kästchen markieren, wobei jeder Fehler automatisch mit einem Zeitabzug bestraft wird.



Wenn Ihr glaubt, daß ein Feld leer bleibt, könnt Ihr zur Orientierung und ohne Risiko mit Knopf B ein Kreuz ins Kästchen setzen.



● ***Vor jedem Bild könnt Ihr auf Wunsch eine horizontale sowie eine vertikale Zeile bzw. Spalte richtig „ausstanzen" lassen.***

VIEWPOINT

Im Mathematikunterricht verhaßt, bergen Nintendos Matrizen auf dem Game Boy absolute Suchtgefahr. Das einmalige und ausgeklügelte Spielkonzept erweist sich als knallharter Intelligenztest, das sämtliche grauen Zellen in höheren Levels regelrecht zum Rotieren bringt. Die Langzeitmotivation hängt jedoch stark vom persönlichen Geschmack ab, da das puristische Gameplay dem einen oder anderen Spieler zu trocken sein dürfte. Für längere Busfahrten ist diese Puzzle-Granate aber auf jeden Fall der ideale Reisebegleiter.

Ulf Schneider

Ulf Schneider

INFO BITS

1 MBit
1 Spieler
Denkspiel
Einstellbarer Schwierigkeitsgrad
Batterie
256 Bilder

GRAFIK 050
SOUND 066
FUN
085

Es ist offensichtlich, daß es so langsam wieder Sommer wird. Eigentlich die schönste Jahreszeit. Man geht der doofen Sonne aus dem Weg, indem man sich in ein nettes Straßencafé setzt und den Mädchen nachguckt. Das Leben könnte so schön sein, wenn man dafür kein Geld bräuchte. Und ich bin nun einmal gezwungen, meinen Lebensunterhalt durch die Füllung dieser Seiten zu verdienen. Statt eines Milchshakes (mit kleinem Schirmchen!) ist auf meinem Tisch nur die Tastatur und der Monitor. Statt Mädchen stapeln sich Leserbriefe neben mir. Und wieder einmal stellt sich mir die bange Frage, ob interessante dabei sind. Unsere Vorfahren hatten das Glück, daß sie weder den Fiat Punto probefahren mußten, noch im Einzugsgebiet des ZDF lebten. Hätten sie nämlich gewußt, was ihnen entging, wäre ihre Laune gründlich verdorben gewesen. Glücklich lebt nur der Unwissende. Vorwort wegen beginnenden, philosophischen Betrachtungen vorzeitig abgebrochen...

Der Eure bis die Hölle gefriert: Rainer Rosshirt

GESCHMACKSFRAGE

Hey, hey Rainer!
Wie geht es Deiner Harley? Ich als alter Play Time-Veteran will Dich jetzt mit einem Brief von mir beglücken. Ich lese Deine Leserbriefecke schon vier Jahre lang, und ich habe mich schon über so manche köstliche und manchmal auch unverschämte Antwort amüsiert. Kauf' Deiner rechten Hand ein Kissen, damit sie Dir niemals den Dienst versagt (war das richtig so?). Oder läßt sich Deine Gabe, so zu schreiben, darauf zurückführen, daß Du Deine Seele dem Teufel verkauft hast? Nun zu etwas ganz anderem. Welcher Johannisbeerstrauch hat diejenigen Leser geritten, die Katze als Miß Joystick zu wählen? Leidet Ihr an Geschmacksverirrung, oder mögt Ihr etwa solche fusseligen Tennisbälle (Katzentennis ist mein Lieblingssport. Nur beim Schmetterball brauche ich immer einen neuen, fusseligen Tennisball, weil der vorhergehende unbrauchbar geworden ist.)? Nicht daß ich etwas gegen Katzen hätte - als Versuchsobjekt für die Mikrowelle oder im Biologo zum Sezieren sind sie immer noch ganz brauchbar. Nun aber mal ehrlich: ich fand Daniela Schmidt mindestens 1.000 mal hübscher als diese Katze. Schade Daniela, da kann man nichts machen, wenn andere ihren Geschmack im Klo runtergespült haben. Sie halten Dich, Daniela und die anderen Kandidatinnen für weniger gutaussehend als eine Katze! Das verstehe ich einfach nicht!! Bevor ich mich ins Niveaulose begebe und ich mich weiter über solche falsch gepolten Leser aufrege und anfange, mit schlechten Wörtern um mich zu schmeißen, höre ich lieber auf. Nur noch eines: Wehrt Euch, Mädels! Jetzt nur noch zwei Fragen:
1. Was habt Ihr mit Eurem Papier gemacht? Soll man das als Klopapier weiterverwenden, oder für was ist dieses Papier eigentlich gut?
2. Wird irgendwann mal wieder Helmi auf Deinen Seiten erscheinen?
Ich mach jetzt Schluß. Ich hoffe, ich habe Dir mit meinem Papyrus nicht den ganzen Tag verdorben

Tschüß: R.M.

P.S. Falls ich einen Deiner nutzlosen Preise gewinne, wäre es nett von Dir, wenn Du mir statt dessen eines Deiner handsignierten Ros-Shirts schickst. Ich unterstütze natürlich die Aktion „Leser für Rainers Gehalt" mit 50 Pfennigen.

Wer hat das dumme Gerücht verstreuselt, ich würde mich auf das Milwaukee-Eisen (Häärbert... ich werde mir nie merken können, wie man das schreibt. War's richtig so? Und wenn Du schon mal da bist... noch böse auf mich? He! Red' gefälligst mit mir!) setzen würde? Deinen Gag mit der rechten Hand habe ich allerdings nicht verstanden - wohl auch besser so! „Teufel" nenne ich meinen Chef Red allerdings nur sehr selten. Zu Deinen Einwänden gegen unsere Mrs. Joystick will ich mich lieber nicht allzu umfangreich äußern. So haben die Leser nun mal entschieden... ich werde mich hüten, das in Frage zu stellen. Wenn Dir Dani besser gefallen hat, würde ich unter Umständen vielleicht nicht unbedingt zwangsläufig behaupten, daß ich das nicht verstehen könnte (hach... welch elegante Formulierung. Klappe Herbert!) aber offensichtlich scheinen unsere Leser eben mehr auf seidiges Fell abzufahren, auch wenn Dir der tiefere Sinn einer Katze ganz offensichtlich abgeht. Und hör um Himmels willen auf, die Mädels aufzuhetzen! Wer wird das dann wieder ausbaden können? Ja, genau! Bringen wir es also hinter uns und verwerten noch schnell Deine Fragen:
1. Was wir mit unserem Papier gemacht haben? Bedruckt! Und das Papier ist dazu gut, Buchstaben und Bilder zu

transportieren. Das Niveau der Unterhaltung wird immer höher - es ist schon keiner mehr drauf. 2. Das habe ich nicht zu entscheiden. Momentan sieht es aber nicht so aus.
Das waren übrigens nicht meine T-Shirts, sondern die vom Verlag. Also vergiß es. Bestechungsversuche wirken auch nicht. Wenn Du nun einen der ebenso begehrten wie nutzlosen Preise bekommst, ist das natürlich purer Zufall.

NACHSCHLAG

Hallo Rainer!
Eigentlich bin ich verärgert! Diese Aktion mit der Mrs. Joystick ging ja wohl voll unter die Gürtellinie. Die Krone des Ganzen waren allerdings die Reaktionen der Leser. Aber wenigstens ging der Titel an die Richtige! Warum sollen nur wir uns begaffen lassen? Wählt doch einmal einen Mr. Joystick, damit auch wir etwas zum Lachen haben!

Mit nicht besonders freundlichen Grüßen: Beate Müller

Natürlich bist Du verärgert. Das ist ja auch mein einziges Talent, weibliche Wesen zu verärgern. Als wahrscheinlich nutzlosen Versuch mich einzuschmeicheln, bekommst Du auch einen meiner nutzlosen Preise, obwohl ich sicher bin, hiermit Porto zu verschwenden. Eigentlich wollte ich Gras (oder sonst etwas) über die Sache wachsen lassen, aber es ist schon in Ordnung, daß Ihr immer wieder darin herumstochert. Wenn unsere Leser/innen (offensichtlich habe ich immer noch nicht alle verscheucht) wirklich der Meinung sind, wir sollten das durchziehen, kann ich mich wohl schlecht weigern. Ich werde also warten und der Dinge harren, die da kommen werden. Sollte es allerdings wirklich zum Äußersten kommen, graut mir schon jetzt vor den Zusendungen.

KONSOLE MIO

Sehr geehrte
Damen und Herren,
ich möchte mich mit einem Problem an Sie wenden. Es geht um die Wunderkonsolen „PlayStation" von Sony und „Saturn" von Sega.
1. Wann erscheinen diese Konsolen nun endlich in Europa?
2. Ist solch eine im Ausland gekaufte Konsole auch in Deutschland ohne Umbauten funktionsfähig? Und wie sieht es dann mit der Garantie aus?
3. Ich habe schon an den Kauf einer Import-Konsole gedacht, habe jedoch Bedenken, daß später in Deutschland erscheinende Titel auf einer Japan-

Konsole nicht lauffähig sind. Wird es so eine „Import-Sperre" in diesen Geräten geben?
4. Kann eine RGB-Konsole an einem Commodore 1084 Monitor betrieben werden?
Ich hoffe, Sie können mir weiterhelfen und bedanke mich schon mal im voraus recht herzlich.

Mit freundlichen Grüßen:
Uli Flad

1. Angekündigt sind die Konsolen für September 95, wobei wahrscheinlich der Saturn etwas früher auftauchen wird.
2. Man wird für eine Import-Konsole auf jeden Fall einen Netzumwandler auf 220 Volt benötigen, der aber problemlos zu bekommen ist. Weitere Umbauten sind nicht nötig, wenn Ihr TV-Gerät in der Lage ist, 60 Hz darzustellen. Sollte das nicht der Fall sein, müßten Sie sich mit einem Schwarzweißbild zufriedengeben, was sicherlich nicht in Ihrem Sinne ist.
3. Da zum gegenwärtigen Zeitpunkt noch kein deutsches Gerät verfügbar ist, kann ich nur raten. Aber wir sind alle ziemlich sicher, daß auf einem Import-Gerät nur Import-Spiele funktionieren werden.
4. Man sollte eigentlich sowohl Saturn als auch eine PlayStation problemlos am 1084 betreiben können. Allerdings nicht mit einem „Wald-und-Wiesen-RGB-Kabel", sondern mit einem dafür vorgesehenen Kabel, welches aber mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit lieferbar sein wird, ähnlich wie bei Mega Drive und SNES.

KONSOLIST

Hallo Leute!
Da schreibt Ihr immer wieder schöne Artikel über die neuen High-Tech-Spielekonsolen - erstaunliche Grafikauflösungen von 540x224 bzw. 640x480 mit 24 Bit Farbtiefe und 32 Bit-Prozessoren, mit Leistungen von 50 bzw. 35 MIPS. Seid Ihr sicher, daß Ihr da nichts vergessen habt? Ein paar Stichworte: Maximale Grafikauflösung 768x756 Pixel, maximale Farbtiefe 32 Bit, 64 Bit Prozessor mit 55 MIPS, Preis nur DM 375,-. Name: Atari Jaguar. Daß sich das Ding nicht wie warme Semmeln verkauft, liegt sicher auch daran, daß in vielen Zeitschriften nur von Saturns und PlayStations geredet wird. Eigentlich schade, aber vielleicht hattet Ihr ja ein paar griffige Gründe, den Jaguar nicht zu erwähnen. Ach ja, ein CD-ROM gibt es mittlerweile auch, für DM 329,-. Na ja, vielleicht vergleicht Ihr ja irgendwann mal wieder!

Mit freundlichen Grüßen:
Ulrich Weber

Ich bin mir sicher, daß ich mir mit dieser Antwort keine Freunde unter den Jüngern Ataris machen werde, aber ich denke nicht daran, etwas „schönzureden", nur um nicht als Buhmann zu gelten. Wir brauchen den Jaguar nicht totzuschweigen, der ist von ganz alleine gestorben. Ehe nun grüner Rauch aus Deinen geblähten Nüstern quillt, lese Dir bitte erst einmal meine Begründung für das vernichtende Urteil durch. Eigentlich ist der Jaguar eine geile Maschine mit wirklich überragenden Fähigkeiten - und das ist kaum geheuchelt! Auch sein Preis ist wohl mehr als gerechtfertigt. Doch was nützt mir die beste Konsole, wenn es an Zustrom von Software mangelt? Bisher kamen für das Kätzchen nur Umsetzungen von bereits bekannten Spielen auf den Markt. Zudem waren diese Umsetzungen auch nicht gerade eine Offenbarung. Das mag daran liegen, daß sich die Spiele durch das Nadelöhr eines Moduls (maximal 24 MBIT) quetschen mußten. Die bisher erschienenen Spiele machten von der zweifellos vorhandenen Qualität der Hardware nur ansatzweise Gebrauch. Die lieblos umgesetzte Software war nie ein Grund, sich den Jaguar zu kaufen. Und hier beginnt der Teufelskreis. Die Umsatzzahlen blieben weit, weit hinter den Erwartungen zurück (ca. 5.000 verkaufte Einheiten in Deutschland), was natürlich auch die Softwarefirmen davon abhält, sich stärker für diese Maschine zu engagieren. CD-ROM wäre vielleicht eine Möglichkeit gewesen, es besser zu machen, aber nicht als Nachrüstteil. Die Erfahrung hat gezeigt, daß nachrüstbare Hardware nicht gerade der Renner auf dem Konsolenmarkt ist. Aber wie auch immer: Der Jaguar ist ein schönes Beispiel für prima Hardware ohne rechte Unterstützung seitens der Software sowie der zahlenden Kundschaft. Hat der Jaguar eine Chance zu überleben? Natürlich! Die gleiche Chance wie ein dreibeiniger Igel auf der Autobahn.

VERSCHIEDENES

Hey Rainer, wie geht's?
Am besten, ich verzichte auf lange Vorworte (ja, ich kann mir das leisten, Du nicht. Sonst hängen Dir wieder die ganzen Leser im Nacken) und komme gleich zur Sache. Ich finde die Play Time eigentlich gut, nur das Bewertungssystem ist ein bißchen unübersichtlich gestaltet. Aber was wäre ein Leserbrief ohne Fragen (eine Erholung! Anm.v. RR)?
1. Ich habe gehört, daß bald Monkey Island 3 erscheinen soll. Stimmt das?
2. Vor einiger Zeit wurde Mrs. Joystick gewählt. Man könnte doch jetzt Mister Maus wählen!
3. Aus was bestehen Deine höchst interessanten, überraschenden und extrem nutzlosen Preise?
4. Warum hast Du Dich entschieden, jetzt doch Dein (gezeichnetes) Konterfei abdrucken zu lassen?
5. Könnte man nicht einmal

wieder ein Preisausschreiben für den besten Leserbrief machen?
6. Kann man Amiga und PC miteinander koppeln (Nullmodem)?
7. Viele Grüße an die Redaktion, vor allem an Herbert.
8. Ich hoffe, Du hattest nicht allzu viele Probleme mit meinen Rechtschreibfehlern.

Ciao: Christian

Eigentlich finden wir unser Bewertunssystem ganz brauchbar. Aber da Du nicht mehr zum Meckern gefunden hast, können wir wahrscheinlich mit diesem Vorwurf leben.
1. Was ist für Dich „bald"? Irgendwann kommt es ziemlich sicher, aber bisher ist es noch nicht einmal in Planung.
2. Schon wieder dieses Thema. Mal sehen, was daraus wird.
3. Leider ist mir die genaue chemische Zusammensetzung des Materials nicht geläufig - und etwas anderes hätte ich dazu eh nicht verraten. Natürlich könnte ich Dir nun einen meiner ebenso extrem exklusiven wie fürchterlich nutzlosen Preise schicken, aber da ich gern einen auf geheimnisvoll mache, unterlasse ich es lieber und laß Dich weiter rätseln.
4. Mein Chef Red hat entschieden, daß ich mich dazu entschieden hätte. Themawechsel bevor ich mich um meinen Job schreibe.
5. Könnte ich schon, allerdings verteile ich doch jetzt schon Preise. Und daß ich sie nicht nach bestimmten Kriterien verteile, ist doch viel lustiger. Wahrscheinlich nicht für Euch, aber bestimmt für mich. Du wirst mir doch auch etwas Vergnügen gönnen?
6. Ja. Gäähnn....
7. Die Grüße habe ich jedem ausgerichtet - nur Härbärt habe ich nicht wach bekommen.
8. Hiermit mache ich von meinem Recht der Aussageverweigerung Gebrauch.

Schickt Eure Leserbriefe an:

Computec Verlag
Play Time
Leserbriefe
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

PLAY TIME BASAR

PC

Verk. 486SX25, SVGA-Monitor, 104 Fest. (auf 170), 3,5", 4 MB RAM, viel Zubehör + Software! DM 2.000,-, Tel. 05963/1242

486DX33, 4 MB RAM, 540 MB HD, CD ROM, Scanner, Drucker, SB, Spiele, Monitor, Zub. DM 2.500,-, Tel. 03771/52588 ab 18 Uhr

---

Verk. PC 486SX25, 25 MHz, 120 MB, 4 MB RAM, m. Monitor strahl. arm, 24 Nadeldr., Comp.-Tisch, Druckerp. u. Progr., 1 Jahr DM 2.000,-, Tel. 039082/790

486DX2/66, 8 MB RAM, 425 MB HD, 2x CD ROM, SoundBlaster Pro, 1 MB SVGA, 2x 35W Boxen, 256 Cache, 35 Spiele, Tel. 07071/31374

Tausche Vision 2 gegen Der Planer, Transport Tycoon oder Dune 2, Tel. 05741/12883

Verk.: Rise o.t. Robots, Synd., Megarace, Civilization & R.R.Tycoon, Crit. Path (alle CD) DM 40,- pro Spiel Tel. 06078/72776

Biete aktuelle Software für den Amiga & PC!! Verkaufe aktuelle Kopierstationen für SNES!! Tel. 05731/96596 oder 49451

Suche Computerschrott und RGB-Monitor (alles vom PC), Monitor 100% i.O. und kostenlos, M. Prestin, Rosa Luxemburgerstr. 3, 14727 Premnitz

AMIGA

Verkaufe Amiga 600 mit Spielen und Programme für DM 700,-, Peter Sillmann, Schillinger Bergstr. 15, 79348 Freiamt

---

Für A500, 16 orig. Games (94) z.B. BMH, Syndicate, Alien Breed 2, Walker... je DM 30,-, Tel. 02651/43153

Verkaufe meine besten Amiga PD Programme, 40 Disketten mit den neuesten Programmen nur DM 50,-, Porto ist schon mit im Preis.
Tel. 02904/6612 ab 18 Uhr

Über 5.000 Cheats, Codes, Freezeradr., Tips u. Lösungen auf 1 Disk: DM 10,-! C. Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg

C64 C128

Suche für C64 Drucker und Monitor mit Anschlußkabel, Angebote an: H. Ehmke, Karl Liebknecht Ring 31, 01612 Nünchritz

---

Suche für C64: Conquestador, Magic of Endoria, Reederei, Indy 4, Tel. 03836/200944 nach 18 Uhr

---

Suche Drucker für C64, außerdem einen Datentrek. Angeb. an C. Fürstenau, Obergass 17, 36358 Herbstein

SNES

Verk. 15 Spiele ab DM 30,- z.B. Pagemaster, Shaq Fu, Soccer Kid, NBA Jam 2, Dragon. Tel. 02156/7042 ab 19 Uhr

---

Verk. f. SNES: Cool Spot, FIFA Soccer, Rock´n´Roll Racing je DM 40,- bis DM 50,-, Mario All Stars DM 35,-, NBA Jam DM 50,- bis DM 60,-, Tel. 04705/427 Jan

---

Neuheiten, Neuheiten, Neuheiten u. Sammlungen + Konsolen f. SNES-GB-MD-MCD-32X etc. Tel. 0641/791740 Monika

---

Biete aktuelle Software für den Amiga & PC!! Verkaufe aktuelle Kopierstationen für SNES!! Tel. 05731/96596 oder 49451

Theme Park usw. f. SNES-MD-MCD-GB etc. Auch Sammlungen + Konsolen, Tel. 0641/71250 Kirsten

GAME BOY

Verk. GB + 6 Spiele + Koffer + Light Max + Zube. VB DM 250,- o. tau. gegen SX-1 Box f. CD 32 Tel. 05506/606

ATARI

Verk. Atari Jaguar (us), 5 Spiele: Cybermorph, Iron Soldier usw. nur kompl. DM 600,-, Tel. 02931/13350

DIVERSES

1 ELF u. 1 Magier je 10. Stufe suchen eine DSA-Gruppe v. 12-18 J. 30Km um Nittenau Tel. 09346/614

Nebenverdienst bis DM 100,- tägl. für jedermann möglich! Ganz legal! Info gegen frankierten Rückumschlag, Stefan Walch, Mehringer Str. 56, 84489 Burghausen

---

Kaufe, tausche, verkaufe Trading Cards (Magic, Star Trek) Iwan Tan, Helmstedter Str. 25, 38102 Braunschweig

---

PD/Shareware f. Amiga, Atari, PC! Demos, Spiele, Musik... (6.000 Disk. Auch div. Originale + C64, Tel. 02661/40338

Für MAK: viele Platinen vorhanden, Liste anfordern, Tel. 09560/320 Fax 09560/8440 Thomas

---

Kapitalanlagemöglichkeit! Überdurchschnittliche Rendite. Angebot gilt nur 1 Monat. Bisherige Ausschüttung DM 4.014.400,-! Unterl. gg. DM 1,- Rückp.: U+M, M. Serter, Mittelstr. 31, 40789 Monheim

KONTAKTE

Fantasy-Postspiel „Lords of Landover" - Kostenlose Infos bei: M. Steinhauer, Jägerpfad 76, 59555 Lippstadt

---

Der Starlight Amiga Club sucht noch Mitglieder! Info gegen RP. Thomas Gorasdza, Bachtalstr. 154, 66773 Elm

---

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **PLAY TIME** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik: _____

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

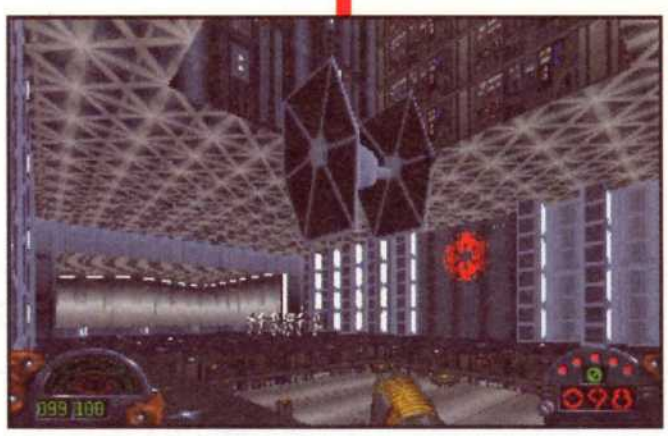
DM 5,- liegen ❒ in bar ❒ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

Anschrift

Datum Ort Unterschrift

Private Kleinanzeigen in PLAY TIME



CHARTS

Spiele

1	Die Siedler Blue Byte	48 Diverse
2	Wing Commander 3 Origin	37 PC
3	SimCity 2000 Maxis	27 Diverse
4	Dark Forces LucasArts	22 PC
5	Rebel Assault LucasArts	18 PC
5	Syndicate Bullfrog	18 Diverse
6	Donkey Kong Country Nintendo	15 SNES
7	Anstoß Ascon	10 Diverse
8	Theme Park Bullfrog	9 Diverse
9	Anstoß WC Edition Ascon	8 Diverse

Leser bestimmen ihre eigene Hitliste!

Was auf Eurer Festplatte wird am häufigsten gespielt? Welches Modul landet ständig in Eurem Konsolen-Schacht? Hier seid Ihr aufgerufen, die besten Spiele für die Leser-Charts selbst zu bestimmen. Es funktioniert ganz einfach: Tragt im untenstehenden Coupon Eure drei Favoriten ein, vergeßt nicht, Euer System anzugeben (Amiga, PC, Super NES, Mega Drive usw.), und ab damit in den Briefkasten! Unter allen Einsendern verlosen wir ein brandaktuelles Spiel für Euer Spielsystem aus einem Test der neuesten PLAY TIME.

COUPON
Play Time Leser-Charts

1. _____
2. _____
3. _____

MEIN SYSTEM: _____

Absender: _____

_____

_____

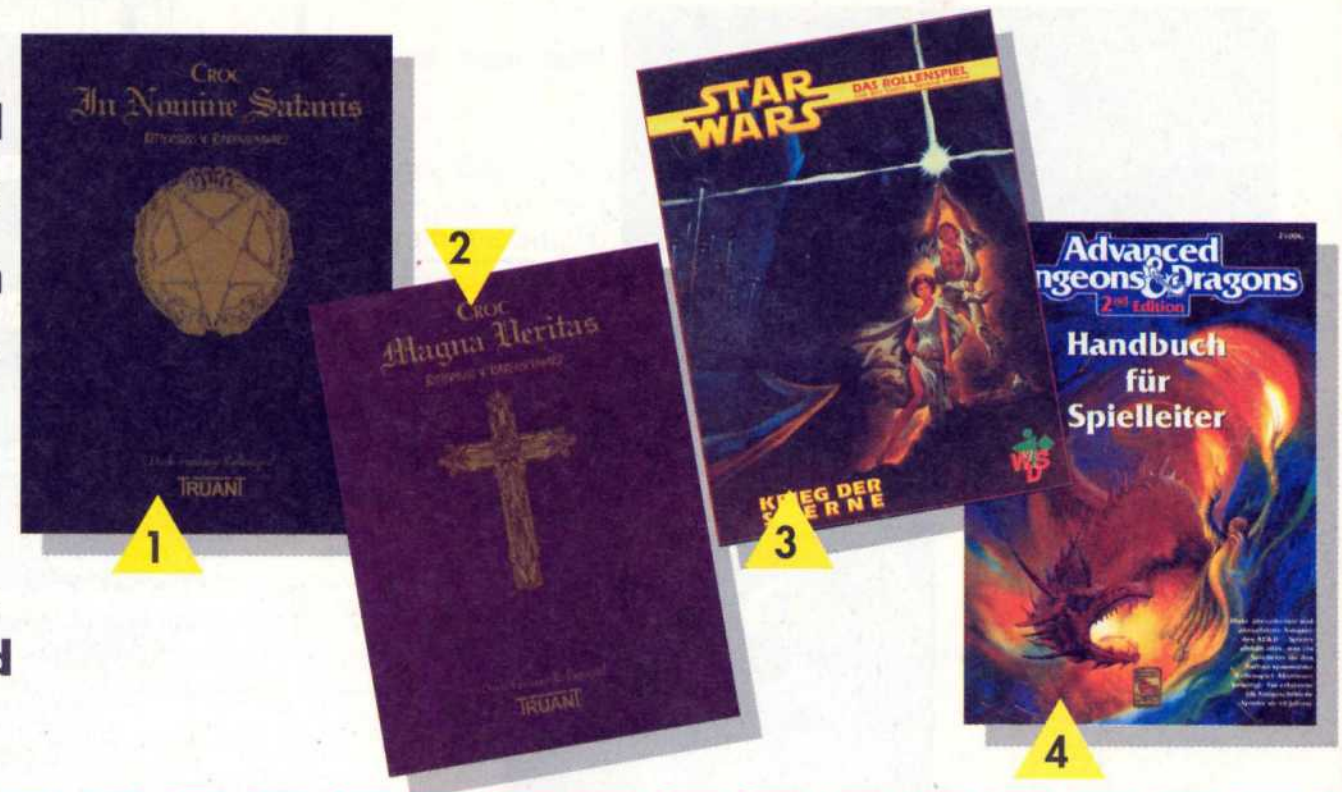
Senden an: Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion PLAY TIME • Kennwort: Leser-Charts
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

Jugendliche

1	Die Siedler Blue Byte	950 Diverse
2	Anstoß Ascon	562 Diverse
3	SimCity 2000 Maxis	461 PC
4	Syndicate Electronic Arts	392 Diverse
5	Rebel Assault LucasArts	387 PC
6	Moral Kompott Diverse	337 Diverse
7	XXXX ID Software	315 PC
8	Sam & Max LucasArts	286 PC
9	X Wing LucasArts	268 PC
10	Privateer Origin	223 PC

PLAY TIME BASAR

Auch wenn Ihr diesmal aufgrund der enormen Review-Anzahl auf die Rollenspiel-Seiten verzichten müßt, wollen wir Euch die neuesten Spitzenangebote des Ba-sars nicht vorenthalten. Querbeet ist wieder alles dabei. Sicherlich macht sich so ein Stand Up auch in Deinem Zimmer gut.



ROLLENSPIELE

1 IN NOMINE SATANIS

Best.-Nr.: ET00666I

Preis: DM 26,-

Bittersüß und rabenschwarz, das Dark-Fantasy-Rollenspiel für Leute mit starken Nerven und Sinn für dunkelsten Humor. Spielt den Dämon aus der Unterwelt, Eure Heimat ist die Hölle!

2 MAGNA VERITAS

Best.-Nr.: ET00666M

Preis: DM 26,-

Der Gegenpart zu In Nomine Satanis. In der Rolle des Engels kämpft Ihr einem Inquisitor gleich gegen die teuflischen Heerscharen. Nur für aufgeschlossene Personen mit Sinn für tiefschwarzen Humor.

3 KRIEG DER STERNE ROLLENSPIEL

Best.-Nr.: 4000

Preis: DM 55,-

„Es war einmal vor langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxis ... ." Wer kennt diesen Satz eigentlich nicht? Das Rollenspiel zu „Krieg der Sterne" fängt dank seiner einfachen und flexiblen Regeln, seinen ausführlichen Informationen und den vielen Farbseiten das volle Flair der Filme ein.

4 AD&D SPIELLEITER HANDBUCH

Best.-Nr.: TSR2100G

Preis: DM 35,-

Das Handbuch für jeden AD&D-Fan. Alle Informationen über den Aufbau eines Abenteuers, inkl. Zufallsbegegnungen und allgemeine Daten über Monster und deren Gewohnheiten. Ein Muß für jeden Rollenspieler und ein Kann für jeden SSI-"AD&D"-Veteranen.

5 CYBERPUNK ROLLENSPIEL

Best.-Nr.: 2020

Preis: DM 45,-

Biochips, Mona Lisa Overdrive und Neuromancer haben den Anfang gemacht, im Cyberpunk Rollenspiel geht es genau dort weiter. Wie lebt es sich im Jahr 2020, der Zeit, in der Computer alles, Informationen am meisten und Menschenleben gar nichts wert sind. Es sind Solos, Einzelgänger, die die Kunst des Tötens zu ihrem Beruf gemacht haben, und Netrunner, die in Sekundenbruchteilen eine Nation stürzen können, indem sie nur ein paar Gedanken mit der Matrix austauschen. Wer im Internet war, wird die Geschichten über die Matrix lieben.

6 VAMPIRE IN CHROM

Best.-Nr.: 2028

Preis: DM 26,-

Für all diejenigen, denen die Matrix oder eine MP5SD3 mit eingebautem Schalldämpfer nicht genügen, um Spaß zu haben, gibt es für Cyberpunk das Quellenbuch Vampire in Chrom. Denn Vampire oder andere untote Gestalten knallt man nicht so einfach ab, auch kann man sie nur selten über die Info-Highways jagen. In diesem Buch findet Ihr alles über die Gegner, die selbst einem erfahrenen Söldner noch das Fürchten lehren.

STAND UPS

7 HAN SOLO STAND UP

Best.-Nr.: ADV00112

Preis: DM 44,-

Wer kennt ihn nicht, den wildesten und wagemutigsten Schmuggler in der Galaxis. Wer ihn gerne zu Hause in Lebensgröße stehen haben möchte, dann los.

UNSERE BESTELLBEDINGUNGEN:

Mindestbestellwert: DM 45,- • zuzüglich Versandpauschale: DM 12,- •
ab DM 250,- Bestellwert erfolgt der Versand kostenfrei
Versand erfolgt per Post und per Nachnahme • (Dieses Angebot gilt nur im Inland!)

Hiermit bestelle ich folgende(n) Artikel:

Stck.	*Artikel*	*Best.-Nr.:*	*Preis*
		Gesamtsumme	

Meine Adresse: *(bitte in Druckschrift)*

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Obenstehenden Coupon bitte ausfüllen, ausschneiden und schicken an:
Computec Verlag • Play Time Bazar • Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg • Tel.: 09 11-6 42 77 63

8 BOBA FETT STAND UP

Best.-Nr.: ADV00178
Preis: DM 44,-
Und hier ist sein gerissenster Counterpart, ein Kopfgeldjäger par excellence. Lebensgroß versteht sich.

BAUSAETZE

9 U.S.S. ENTERPRISE (NCC 1701 D)

Best.-Nr.: ERTL6619
Preis: DM 49,80
Die D-Version des bekanntesten Schiffes der Sternenflotte. Das Schiff, in dem Captain Picard zu Weltruhm und sein Vorgänger James T. Kirk zum Abgang gefahren ist.

10 X-WING

Best.-Nr.: ERTL8932*
Preis: DM 26,-
Der beliebteste Raumjäger der Rebellenallianz. Gegen ihn haben Tie Fighter keine Chance.

11 TIE INTERCEPTOR

Best.-Nr.: ERTL8931
Preis: DM 26,-
Die Antwort des Imperiums auf den X-Wing. Erfahrene PC-Spieler wissen, daß ein X-Wing diesem Kampfjäger gnadenlos unterlegen ist.

BRETTSPIELE

12 CIVILIZATION

Best.-Nr.: 6001
Preis: DM 69,80
Und noch ein Produkt, daß auch im Computerspiel-Bereich sehr erfolgreich war. Die Brettspielvariante ist a) älter, b) besser und c) mit bis zu acht Spielern spielbar. Für die ganz exzessiven Spieler sollte man noch erwähnen, daß es durchaus möglich ist, sich auch mit diesem Spiel bis zu zwölf oder gar achtzehn Stunden zu beschäftigen. Ein RESET ist aber nicht drin, da könnten die Mitspieler etwas dagegen haben.

13 SPACE HULK

Best.-Nr.: 6012
Preis: DM 59,-
Aus Computerkreisen bestens bekannt: Space Hulk. Ein Brettspiel, bei dem sich das Brett ständig ändert, da es in Puzzle-Form geliefert wird. Über 30 Plastikminiaturen sorgen für das nötige 3D-Erscheinungsbild. Wenn Ihr beim Computerspiel gezittert habt, dann wird es Euch beim Brettspiel kalt den Rücken runterlaufen, denn Ihr sitzt dem Genestealer genau gegenüber. Für zwei Personen.

KARTENSPIELE

14 SPELLFIRE STARTER DECK

Best.-Nr.: TSR1116G
Preis: DM 18,-
Ein packendes Kartenspiel mit den Helden aus bekannten TSR-Produkten. Ob nun Dark Sun, Forgotten Realms, Ravenloft oder Dragonlance, jeder kommt auf seine Kosten. Das Spiel enthält zwei Sätze Karten, mit denen zwei Spieler sofort loslegen können.

15 SPELLFIRE BOOSTER DECK

Best.-Nr.: TSR1117G
Preis: DM 5,50
Die Ergänzungspacks für das Spellfire-Kartenspiel. Insgesamt gibt es stolze 400 verschiedene Karten. Durch diese Packs kannst Du Dein Spiel-Deck aufrüsten, um immer wieder neue Tricks für Deinen Gegner auf der Hand zu haben.

16 SIMCITY STARTER DECK

Best.-Nr.: MF009801
Preis: DM 17,-
Wer kennt es nicht, das allseits beliebte Computerspiel SimCity. Über sechs Millionen Spieler zocken regelmäßig an ihrem Computer, doch jetzt ist es soweit, mit dem Kartenspiel ist der Spaß doppelt so groß. Ein Kartenspiel mit insgesamt 300 Karten, wobei sich ca. 60 Karten in einem Starter-Deck befinden. Achtung: in englischer Sprache.

17 SIMCITY BOOSTER PACK

Best.-Nr.: MF009802
Preis: DM 4,50
Auch hier könnt Ihr Eure Decks aufputschen, in den Boostern findet Ihr dreizehn weitere Karten und zwei spezielle, übergroße Karten, die große Einrichtungen widerspiegeln, wie z. B. Seen, Stadien, etc.

18 HEAVY GEAR CARD GAME

Best.-Nr.: IPCF0002
Preis: DM 55,-
Ein Kartenspiel der ganz anderen Art. Einfach, schnell zu lernen und Action pur. Zwei Mechas gehen aufeinander los und wollen sich dem Erdboden gleich machen. Wer spielt die besten Kombinationen aus Manöver und Angriff und hält den Attacken des Gegners am längsten stand? Werde einer der Mecha-Champions. Für zwei Spieler.

Inserentenverzeichnis 7/95

Bischoff & Partner 93
Brinkmann 132
Computec .2, 83, 103, 105, 113
Cybersoft 25
Dino Verlag 91
Freaks Shop 113
Groß Elektronik 37
Infogrames 21
Intertainment 111
Mediapoint 27
Multimedia Soft 13
Mystic Games 9
Pilot 95
Rick Soft 109
SBS 95
Starbyte 131
Telemedia 49
Wial 45

VIELGLEISIG

Realismus pur verspricht A IV Networks von Infogrames. Im Stile von Railroad Tycoon oder A-Train seid Ihr Herr über ein Transportimperium, habt aber neben Streckenplanung und Ausbau noch eine Vielzahl anderer strategischer Entscheidungen zu treffen, um Euer Firmen-Konglomerat in eine sichere und umsatzträchtige Zukunft zu führen. Für die Präsentation der tagespolitischen Ereignisse konnte sich Infogrames die Dienste von n-tv, Focus und RTL sichern. Hobby-Lokführer bzw. Bosse in spe können voraussichtlich schon in der nächsten Play Time die Signale auf Grün stellen.

TEMPOREICH

Ende Juni soll mit Hi-Octane das erste reinrassige Rennspiel von Bullfrog erscheinen. Im Stile von Slipstream 5000 (Test in dieser Ausgabe) rast Ihr über diverse Kurse, immer auf der Suche nach diversen Power-Ups. Schließlich könnt Ihr durch Aufrüstung der Bordwaffen Eures Turbo-Gleiters so manchen unliebsamen Konkurrenten von der Piste blasen. Die Ochsenfrösche, die zur Umsetzung der Spielidee eine verbesserte Magic Carpet-Engine verwenden, wollen Hi-Octane als Motivationsbonbon einen Multi-Player-Netzwerkmodus mit auf die Reise geben. Dann sollen bis zu zwölf Spieler gleichzeitig über die Zukunftspisten rasen dürfen.

SONDERBAR

Geht mit Bond-Girl Tia Carrere auf eine gefährliche Erkundungstour durch ein Alien-Raumschiff und lernt die Gefahren des Weltalls kennen und besiegen. Der interaktive Film The Daedalus Encounter der Critical Path-Macher Mechadeus fährt gewaltige Technik-Geschütze auf, um Euch das abgedrehte Cyber-Adventure schmackhaft zu machen. Rund 1.600 Megabyte Grafik wurden auf drei CDs gepreßt. Natürlich wurde ebenso auf lupenreine Sprachausgabe Wert gelegt. Ob das Spiel letztendlich hält, was das technische Drumherum verspricht, erfahrt Ihr in der nächsten Ausgabe.

erscheint am 5. 7. 95

Play Time 8/95

Impressum:

Computec Verlag GmbH & Co.KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90 403 Nürnberg

für C64-Kombi:
CP Verlag GmbH & Co.KG
(Anschrift siehe oben)

Anschrift der Redaktion:
Computec Verlag GmbH & Co.KG
"Play Time"
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Redaktionsleiter: Christoph Holowaty

Stellv. Redaktionsleiter: Christian Müller
(verantwortlich für redaktionellen Inhalt)

Redaktion Deutschland: Christian Bigge, Thomas Borovskis, Hans Ippisch, Rainer Rosshirt, Oliver Menne, Uwe Kraft

Redaktion USA: Markus Krichel

Redaktions-Assistenz: Michael Erlwein, Alexander Geltenpoth

Freie Mitarbeiter: Thomas Carlile, Bernd Diehl, Lars Geiger, Stephan Girlich, Ingolf Held, Petra Maueröder, Gerhard Pöpl, Ulf Schneider, Adrian Vogler, Thomas Wiesner

Bildredakteur: Roland Gerhardt

Textkorrektur: Herbert Aichinger, Christoph Kujawa

Layout: Hansgeorg Hafner, Patrick Hodge, Bettina Kaim, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger, Andreas Pröls

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen: Stefanie Geltenpoth

Gestaltung des Tips&Tricks-Teils: Quay Graphics, Dorset

Namensfindung:
Profund Werbung, Fürth

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:
(verantwortlich für den Anzeigenteil)

VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47; 47 058 Duisburg
Telefon: 02 03/305 11 11;
Telefax: 02 03/305 11 34

Thorsten Szameitat
Telefon: 09 11/968 32-19;
01 71/621 31 46;
Telefax: 0911/642 63 33

Druck: Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Titel-Artwork: © Virgin

Abonnement:
Play Time kostet im Abonnement (12 Ausgaben) DM 69.- (inkl. 7% Mehrwertsteuer).
C64-Kombi kostet im Abonnement (12 Ausgaben) DM 144,- (inkl. 7% Mehrwertsteuer).

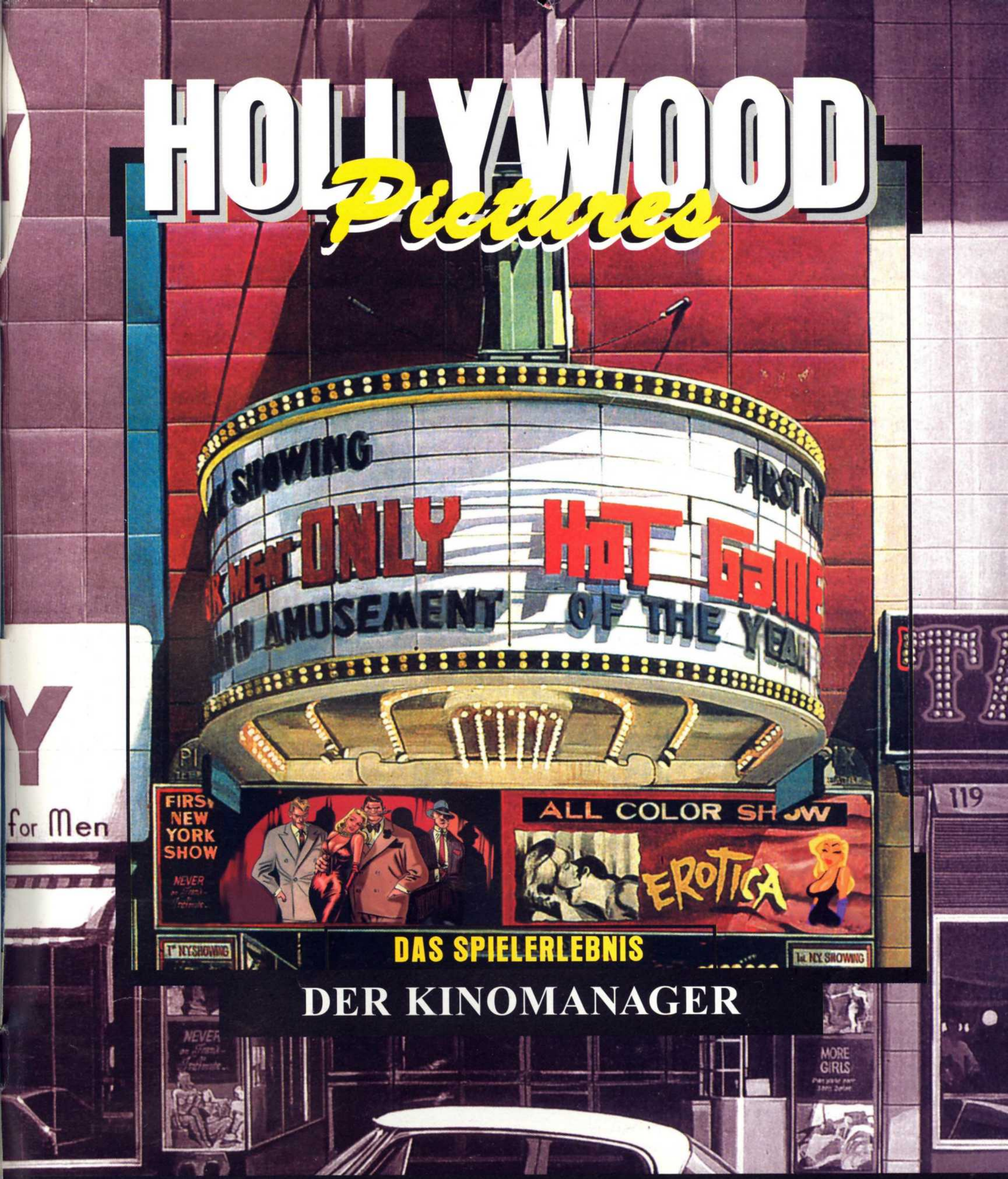
Manuskripte und Einsendungen: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht Text: Alle in Play Time veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Wir danken Future Publishing und der Redaktion des Edge Magazine für die freundliche Unterstützung.

Hotline: Mo.-Fr., 13-16 Uhr, Tel. 09 11 - 6 42 77 62
Abobetreuung: Tel. 09 11 - 5 32 51 79
Leserservice: Tel. 09 11 - 6 42 77 63

HOLLYWOOD *Pictures*



DAS SPIELERLEBNIS

DER KINOMANAGER

HOLLYWOOD IST FILM UND DIESES SPIEL IST HOLLYWOOD...

In Zusammenarbeit mit

DMB&B IMPARC

LIGHT MY FIRE

GET THE TASTE